2CD PEŁNA WERSJA CUE CLUB I NAJNOWSZE DEMA!!!

www.actionplus.com.pl

action PLUS



magazyn zawodowych graczy

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102

NR 11/2002 (56) CENA: 9,90 zł w tym 7% VAT

NA CELOWNIKU

NOLF 2

Znów gramy z agentką Cate Archer str. 20

PORADNIKI I SOLUCJE



50

Morrowind

Zaczynamy przygodę w świecie Tamriel.



40

Mafia

To poradnik nie do odrzucenia.



58

Jazz i Faust

Pełna solucja dla Jazza i Fausta!!!



76

Medal Of Honor: Frontline

Znów czas obronić Europę.

TOCA Race Driver

Kraksy i piękne dziewczyny - zobacz, jak żyją rajdowcy

Conflict: Desert Storm

Czterech komandosów kontra armia Iraku

Sudden Strike II

Frontline: War Over Europe

Porównujemy strategie z II wojny światowej

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

RZY NAJWIĘKSZE GRY RPG TEGO ROKU NADCHODZĄ!

ICEWIND MORROWIND

Do wygrania konsola PS2 oraz 20 gier na PC

Nr 56 • Listopad 2002 9,90 Zł (w tym 7% VAT)



TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 16 października

FORGOTTEN REALMS

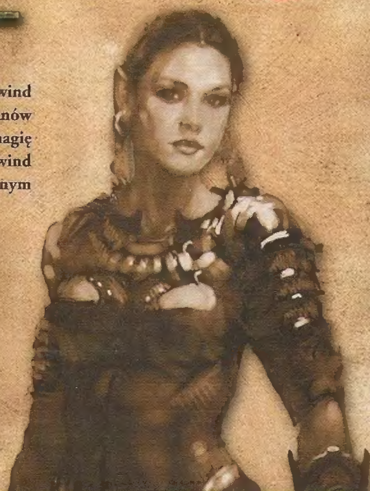
ICEWIND DALE™



DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Zestaw zawiera:
- 2 płyty CD z grą
- Bonus CD z muzyką z gier Icewind Dale i Icewind Dale II oraz materiałami graficznymi
- Mapę świata Icewind Dale
- Instrukcję do gry



Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Dodatkowa trzecia płyta CD z muzyką z gier Icewind Dale, Icewind Dale II i grafikami.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.



Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.

Wysłuchaj niesamowicie klimatycznej muzyki Inona Zur'a - autora ścieżek dźwiękowych z gier Torment i Baldur's Gate Tron Bhaala



Advanced Dungeons & Dragons

BioWARE™ INFINITY ENGINE



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69

Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej staroszkolna - he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia, i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że tytuł plasuje się ponad solidną średnią. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.



No One Lives Forever 2 oceniliśmy na 4,5 - to świetna gra, klasyk, którym naprawdę warto się zainteresować.

ocena: 4,5



Cześć!!!

Skończyło się lato i znów czekają nas długie miesiące chłodów, deszcz oraz szarzyzna. Byłoby niewesoło, gdyby nie zapowiadane na IV kwartał tego roku premiery gier - wielkich tytułów na horyzoncie naprawdę sporo, zatem myślę, że każdy będzie miał co robić w mroźne popołudnia. My oczywiście postaramy się - a nawet więcej, obiecujemy - jak najlepiej pomóc Wam w wyborze gier (to w poświęconym recenzjom dziale Tester), a potem ich ukończeniu (to w naszych rozbudowanych, rzetelnych poradnikach i solucjach). Będziemy z Wami - i mamy nadzieję, że Wy z nami także.

W listopadowym numerze przygotowaliśmy dla Was kilka ciekawostek. Przede wszystkim pierwsza w Polsce recenzja gry No One Lives Forever 2 - oczekiwanej niezwykle długo. Ale sądzę, że nikt się na niej nie zawiedzie. Inne gorące recenzje to te tytułów The Thing, Frontline Attack i Sudden Strike, Tekken 4, TOCA Race Driver i Sonic Adventure Battle. Doradzamy, jak ukończyć Mafię i Medal Of Honor: Frontline. Piszemy też o trzech największych RPG tego roku - zaczynamy megasolucją Morrowinda i Icewind Dale II, kontynuujemy również tę Neverwinter Nights. Na koniec zamieściliśmy też dla Was rozmowę na temat rewolucji w grach samochodowych - Colin McRae Rally 3.0 i TOCA Race Driver mają szansę, by zmienić oblicze tego gatunku. Zapraszamy do lektury.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS
poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 56
Listopad 2002

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 343 61 67, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. redaktora naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik biura reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 517 05 18
e-mail: monika.walczak@bauer.pl
Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 517 01 67, tel. komórkowy (0) 604 297 040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 517 04 72, tel. komórkowy (0) 600 085 944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public relations, promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

PRZEKROCZ GRANICE ŚRÓDZIEMIA!

WŁADCA PIERŚCIENI
DRUŻYNA PIERŚCIENIA™

ZOBACZ WIĘCEJ NIŻ KIEDYKOLWIEK NA DVD I VHS!

Zdobywca 4 Oscarów® za 2001 r. w kategoriach: Zdjęcia, Charakteryzacja, Muzyka i Efekty Specjalne



Kaseta video / 2-płytowe Wydanie DVD

Wędruj z Drużyną Pierścienia! Tylko z 2-płytowym Wydaniem DVD odkryjesz na mapie Śródziemia nowe szczegóły m.in. reportaż z planu filmowego "Władca Pierścieni: Dwie Wieże", dodatek "Podróż do Śródziemia". Wszystko w polskiej wersji językowej.

Specjalne Rozszerzone Wydanie 4-płytowe DVD

Weź udział w nieznanej dotąd wyprawie przez Śródziemie, wzbogaconej przez samego reżysera Petera Jacksona o 30-minutową sekwencję scen nie pokazywanych w kinach. Jej tajniki poznasz tylko dzięki unikalnemu Wydaniu DVD. Wydanie w polskiej wersji językowej.



OD 22 LISTOPADA RUSZAJ DO DOBRYCH SKLEPÓW I WYPOŻYCZALNI!

NEW LINE CINEMA



www.lordoftherings.net www.wladcapierscieni.com www.whv.pl

RMF FM WRZUĆ

Lays DORZUĆ MAX











I WYRUSZ NA WYPRAWĘ DO NOWEJ ZELANDII!

KONKURS W RMF FM OD 4 XI DO 6 XII

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy
czyli wrzesień w branży

01 Wrzesień był miesiącem zdominowanym przez grecki ban, czyli słynne już Proedriko Diatagma 174, Teyxos 1, 30 czerwca 2002 Apagoreush Paigniwn - prawo zrównujące graczy z przestępcami. Celem jego twórców było stworzenie narzędzia do walki z hazardem, jednak mało precyzyjny zwrot "urządzenia elektroniczne i ich oprogramowanie", odnoszący się do jednorękich bandytów, nakazywał ścigać z urzędu właścicieli nie tylko GameBoyów, ale nawet telefonów komórkowych z grami! Policja grecka zaś, choć można by pomyśleć, że zachowa zdrowy rozsądek, przystąpiła do dzieła z zapałem godnym lepszej sprawy.

Akt drugi tej tragikomedii rozpoczął się, gdy po aresztowaniach właścicieli kafejek internetowych, gdzie odkryto - cud, cud! - osoby grające w Counter-Strike'a i... elektroniczne szachy, sąd w Salonikach uchylił pozwy, uznając je za niezgodne z konstytucją. I kiedy już wydawało się, że Grecy poszli wreszcie po rozum do głowy, sąd wyższej instancji zakwestionował tę decyzję i nakazał karać zgodnie z prawem. Warto wyjaśnić, że minimalną karą za tego typu "przestępstwo" są grzywny, których wysokość przeliczyć można na jakieś 20 tyś. złotych, maksymalną zaś - rok więzienia.

Sztuka pt. "Grecki Ban" zakończyła się mimo wszystko szczęśliwie. Kiedy wydawało się już, że nie ma nadziei dla graczy w tym cudownie ciepłym kraju, Parlament Grecki zdecydował, by znowelizować ustawę i sprecyzować warunki, jakie ma spełnić taka podlegająca karze prawnej gra. Okazało się, że wystarczyło dookreślić słowo "gry" przymiotnikiem "hazardowe", a zatem te, z których czerpie się korzyści majątkowe. Naturalnie rozwiązanie to otwiera pole do nowych nadużyć, np. czy właściciel kawiarni internetowej czerpie zysk z udostępnienia komputera i łącza z Internetem czy z udostępnianych gier, niemniej - całość wydaje się krokiem we właściwym kierunku...





03 Niejednokrotnie już powiadamialiśmy o kolejnych posunięciach Blizzarda w walce o fair play w ramach Battle.netu. Teraz informujemy, że ten zapowiedział już nie tylko banowanie kont, ale też numerów seryjnych gier. Zdecydował się także zrezygnować z banów okresowych kont na rzecz permanentnego ich kasowania. Tego typu działania, zdaniem Blizzarda, są niezbędne - by Battle.net pozostał grywalny. Jak znam życie - nie rozwiążą one problemu ostatecznie, ale być może choć troszkę przetrzebią szeregi lamerów uciekających się do map-hacków i innych sposobów, by zapewnić sobie przewagę w grach sieciowych.

02 Także we wrześniu Microsoft wypowiedziało wojnę piractwu xboksowemu. Ta rozpoczęła się od klauzuli w umowie licencyjnej Xbox Live, dającej Microsoftowi prawo monitorowania Sieci i skanowania konsol w celu ochrony majątkowych praw autorskich partnerów M$. Głosi ona, że Microsoft jest w stanie ustalić, czy na wpiętej w Sieć Xbox Live konsoli znajdują się chipsety modyfikujące je tak, by dało się uruchamiać nielegalne oprogramowanie - czyt. gry, i ostrzega, że ustalenie faktu ich obecności jest naruszeniem zasad użytkowania systemu Xbox Live i może się okazać powodem zerwania umowy zawieranej podczas jego aktywacji.

W odpowiedzi na zapytania ewentualnych niedoszłych klientów systemu Xbox Live rzecznik Microsoftu poinformował, że sformułowanie to jest jedynie furtką dla ewentualnego podjęcia kroków w celu ochrony bezpieczeństwa oraz wygody użytkowników Xbox Live - gdyż ten na pewno nie zostanie wykorzystany w celu śledzenia i banowania piratów.

Odpowiedź sceny moderskiej na takie posunięcie M$ była równie konkretna: natychmiast pojawiły się chipsety, zdolne do obejścia spodziewanych testów kontrolnych i upgrade'u w przypadku pojawienia się ich nowych rodzajów. Na wypadek zaś gdyby i to okazało się niewystarczające, pojawiły się mody umożliwiające wyłączanie chipsetu przed zalogowaniem w Xbox Live.

W tej sytuacji Microsoft wytoczyło cięższe działa - przebudowano Xboksa i zmieniono oprogramowanie (w tym BIOS) w taki sposób, że istniejące chipsety modyfikujące nie są w stanie spełnić własnej funkcji na nowych konsolach. I jak się zdaje - ten kierunek polityki będzie kontynuowany, gdyż wśród ofert pracy w Microsofcie pojawiła się jedna skierowana do hakerów, którzy chcieliby wykorzystać umiejętności w zwalczaniu innych hakerów. Jest tak, gdyż stanowisko Software Design Engineera sprowadza się do zbierania informacji nt. chipsetów modyfikujących, testowania ich oraz oceny, a także projektowania rozwiązań dla stanowionego przez te problemu.





04 Przenieśmy się teraz na drugą półkulę, do Państwa Środka, gdzie Chińska Partia Komunistyczna jak zwykle bez ostrzeżenia czy choćby oficjalnego komentarza zdecydowała się zablokować Google.com i Altavista.com - popularne także w Chinach wyszukiwarki internetowe, jakie pozwalają stosować filtry językowe. Nie pisalibyśmy o tym, gdyby nie fakt, że próba zdobycia kontroli nad Internetem nie powiodła się! I to wcale nie przez starania firm-matek wspomnianych wyszukiwarek, lecz protestów poddanych temu prawu ludzi. Okazało się też, że wśród niezadowolonych byli nawet wysoko postawieni urzędnicy państwowi - wyeliminowanie tak poważnych narzędzi internetowych niezwykle utrudniłoby pracę podległych im resortów.

05 Rząd rosyjski utrzymuje, że wszedł w posiadanie tajemnicy tańca deszczu. Kluczem doń jest sześciościenne urządzenie (ok. 1 m wysokości) zwane jonizerem (jonizatorem), który wystrzeliwuje nieobojętne elektrycznie atomy tlenu (?!) - te "wzruszają powietrze i zwiększają wilgotność". Na chłopski rozum - ma to sens: wzruszeniu zwykle towarzyszy zwiększeniu wilgotności. Tyle tylko, że zwykle jedynie w okolicach oczu...



POKONAJ KONKURENCJĘ!

INDUSTRY GIANT II





W pudełku dodatkowo znajdziesz pierwszą część gry Industry Giant!









Industry Giant II to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na przełomie wieków XIX i XX. Gracz wciela się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupami i sprzedażą dąży do globalnej dominacji przemysłowej. Do dyspozycji pozostają setki towarów i środków transportu, różnorodne możliwości inwestycji, a wpływ pór roku czy pogody na popyt i podaż, wprowadza niezwykły realizm do gry.

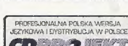
Industry Giant II prezentuje niesłychanie bogatą grafikę 3D, z opcją wielokrotnego zbliżenia, szczegółowo animowane pojazdy, masę detali, takich jak morskie fale rozbijające się o brzeg lądu czy dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Wszystko to razem sprawia, że **Industry Giant II** to gra o doskonałej grafice, oryginalnej muzyce oraz niepowtarzalnej atmosferze.

- ✔ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✔ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✔ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną role, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✔ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✔ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✔ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✔ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

JoWooD Productions

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com





ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ, POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!

Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące dla ich twórców oraz wydawców, zatem poniższe zestawienie należy traktować wyłącznie orientacyjnie - by wiedzieć, na co ewentualnie trzeba będzie zaoszczędzić...

Październik

11.10 Burnout 2: Point of Impact	PS2
11.10 Myst 3: Exile	PS2
16.10 Icewind Dale II PL	PC CD
17.10 Elder Scrolls III: Morrowind	Xbox
18.10 Deathrow	Xbox
18.10 NHL 2003	PC CD PS2 Xbox NGC
18.10 NFL Fever 2003	Xbox
18.10 NHL Hitz 20-03	PS2 NGC
18.10 Kelly Slater's Pro Surfer	PS2 Xbox NGC
18.10 Rollercoaster Tycoon II	PC CD
18.10 Timesplitters 2	PS2 Xbox NGC
21.10 HoMM 4: Gathering Storm	PC CD
23.10 Colin McRae Rally 3	PS2 Xbox
24.10 Need For Speed: Hot Pursuit 2	PC CD PS2 Xbox NGC
25.10 Arx Fatalis	PC CD
25.10 Fellowship of the Ring	Xbox
25.10 Iron Storm	PC CD PS2
25.10 NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	PC CD
25.10 Run Like Hell	PS2 Xbox
25.10 Silent Hill 2: Restless Dreams	Xbox
25.10 Smuggler's Run: Warzones	NGC
25.10 Suma Wszystkich Strachów	PC CD
25.10 Summoner 2	PS2
25.10 Terminator: Dawn of Fate	PS2 Xbox
25.10 Top Gun: Combat Zones	NGC
25.10 Vietcong	PC CD
25.10 X-Men: Next Dimension	NGC
28.10 Mafia PL	PC CD
30.10 Cesarz: Narodziny Państwa Środka	PC CD
30.10 Empire Earth: Sztuka Podboju	PC CD
30.10 Twierdza: Krucjata	PC CD
31.10 4x4 EVO 2	PS2
31.10 Delta Force: Black Hawk Down	PC CD
31.10 Sum of All Fears	PS2
31.10 Vexx	PS2 Xbox

W październiku także:

Heroes of Might and Magic IV 2.0	PC CD
The Sims: Deluxe Edition	PC CD
The Sims: Zwierzaki	PC CD

Listopad

01.11 FIFA Football 2003	PC CD PS2
01.11 Strident	PC CD
01.11 Total Immersion Racing	PC CD PS2
01.11 WRC II Extreme	PS2
07.11 Ghost Recon: Island Thunder	PC CD
07.11 Tom Clancy's Ghost Recon	PS2
08.11 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	NGC
08.11 Godzilla: Destroy All Monsters	NGC
08.11 Grand Theft Auto: Vice City	PS2
08.11 Lord of the Rings: The Two Towers	PS2
08.11 New World Order	PC CD
08.11 PRO Race Driver (TOCA)	PC CD
08.11 Star Wars: The Clone Wars	PS2 NGC
08.11 Unreal Championship	Xbox NGC
10.11 Fellowship of the Ring	PC CD

Breed

Platforma: **PC CD Xbox**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Brat Design/CDV**
Strona: **www.breedgame.de**

Stopień zaawansowania: **90%**

Zdobywca nagrody najlepszej gry tegorocznych ECTS, dzieło duetu debiutującego tytułem brytyjskiego Brat Design i niemieckiego wydawcy CDV - Breed, jest grą akcji łączącą elementy first-person shooterów, symulatorów, a nawet pozycji taktycznych czy strategicznych! Cel jest tu prosty: korzystając ze wszelkich dostępnych środków, w tym ogromnej liczby zróżnicowanych pojazdów, podtrzymać inwazję tytułowego Gatunku atakującego naszą planetę.



Głównym atutem okrzykniętego jedynym prawdziwym konkurentem Halo (to częstokroć stanowi jedyny powód zakupu Xboksa) i podobnie jak tamten rozgrywającego się w realiach science fiction, Breeda jest wolność - od wyboru perspektywy, w jakiej ukazano naszego bohatera lub jego pojazd po... wybór sposobu prowadzenia walki! Możesz, jeśli chcesz, ograniczyć się - jak w typowym FPS-ie - do samodzielnego dźwigania karabinu. Jednak równie dobrze możesz wykorzystać pojazdy w grze - od łazików przez transportery opancerzone i czołgi, po... myśliwce oraz krążowniki orbitalne, co też - nawiasem mówiąc - przypomina wydaną w ostatnim czasie Battlefield 1942. O ile jednak w tym ostatnim walki toczą się na niewielkich obszarach, o tyle teatrem wojennym Breeda będzie spory wycinek powierzchni Ziemi z jej atmosferą! (Przejścia między nimi są całkowicie płynne!) Nie sposób nie wspomnieć wreszcie o zachwycającej oprawie audio-wizualnej, tworzonej na bazie autorskiego Mercury engine Brat Design.



Datę grudniowej premiery Breeda na czerwono w kalendarzach powinni zakreślić nie tylko gracze single player, lecz także ci żyjący w Internecie. Gra umożliwi bowiem toczenie bojów w standardowy sposób na pecetach i Xbox Live na konsoli, co przy wielkości plansz i wolności wyboru sposobu prowadzenia wojny wręcz gwarantuje ich dramaturgię i głębię. My w każdym razie nie możemy się już doczekać.

NGC ■
Jak informuje LucasToys, oficjalny wydawca Nintendo GameCube'a w Polsce, święcący triumfy w całym konsolowym świecie Mario Sunshine pojawi się w naszym kraju także jako część zestawu składającego się z konsoli oraz gry.

www.lukastoys.com

PC CD ■ *Master of Orion III na święta*
Jak informuje Infogrames, premiera Master of Orion III, turowej strategii kosmicznej, którą stworzyło nieistniejące już MicroProse, nie odbędzie się wcześniej niż w grudniu tego roku.

moo3.quicksilver.com/

Xbox ■ *Grand Prix 4*
Infogrames powiadomiło, że xboksowa wersja Grand Prix 4, kolejnej części słynnego symulatora wyścigów Formuły 1, tworzonej przez Geoffa Crammonda, została wykreślona z planu wydawniczego firmy - i nigdy nie ujrzy światła dziennego. Decyzja ta wywołana jest zamknięciem brytyjskiego MicroProse - firmy, która w swoim czasie wydała XCOM oraz wszystkie części serii Grand Prix. Nieutulonych z żalu posiadaczy Xboksa, którzy na tę ostrzyli sobie zęby, informujemy, że istnieją lepsze symulacje F1 niż GP4 - choćby F1 2002 z EA Sports...

www.grandprixgames.com/gp4/

PS2 ■ *Devil May Cry 2 w styczniu*
Fanów oczekujących premiery sequela Devil May Cry (i odkrycia tożsamości tajemniczej bohaterki gry!) ucieszy zapewne wieść, że obietnicą Capcom Entertainment sequel tej znakomitej action-afventure ukaże się w Japonii i Stanach Zjednoczonych 30 stycznia. Kiedy w Europie - jak na razie nie wiadomo.

www.capcom.co.jp/devil2/

PS2 Xbox ■ *Frontline*
Wbrew wcześniejszym doniesieniom jakoby seria Medal of Honor miała być wyłączną własnością PlayStation Electronic Arts poinformowało, że jeszcze w tym roku pojawią się wersje Xbox i NGC tego znakomitego shototera FPP. Obie mieć mają cechy szczególne, odróżniające je od pierwowzoru - m.in. poprawioną grafikę w przypadku Xboksa i tryb multiplayer - dla obu konsol.

www.ea.com/eagames/games/playstation/moh_frontline/home.jsp

PS2 Xbox ■ *Mafia na PS2, Xbox*
Illusion Softworks, czeskie studio, gdzie stworzono jedną z najbardziej filmowych gier, jakie miałem okazję poznać w całym moim życiu, poinformowało, że już wkrótce, bo w marcu 2003, także właścicielom PlayStation 2 i Xboksów dane będzie posmakować życia lat 30 w Lost Heaven i poznać historię człowieka, który z prostego taksówkarza stał się mademanem Rodziny Salieri...

mafia.godgames.com

PC CD ■ *Turniej Warcraft III*
W chwili gdy czytacie te słowa, gracze z całej Polski zmagają się w ramach Turnieju Warcraft III. A jest o co walczyć, gdyż wygrana to komputer Gandalf 2200 (z procesorem Intel Pentium 4 2,2 GHz) z 15-calowym monitorem ciekłokrystalicznym firmy Lorien oraz zestawem głośników Logitecha. Łączna wartość głównej nagrody to ponad 6000 zł, zaś całej puli nagród - ponad 10 tyś. zł!

Więcej informacji o turnieju znajdziecie na stronach: http://warcraft.cdprojekt.com/turniej/ oraz http://w3turniej.gry.wp.pl. Zapraszamy do kibicowania!

warcraft.cdprojekt.com/turniej/

Gra zręcznościowo-przygodowa 3D
na podstawie powieści Michaela Endego "Niekończąca się opowieść"



AURYN



Dziecięca Cesarzowa rządzi krainą Fantazja dzięki mocy magicznego klejnotu zwanego Auryn. Jednak pewnego dnia Auryn znika! Bez jego mocy Cesarzowa nie zdoła uchronić swego świata przed przerażającą Pustką, która z dnia na dzień pochłania kolejne, cudowne krainy Fantazji.

By ocalić Fantazję, ktoś musi odnaleźć Auryn i zwrócić go Cesarzowej. Na poszukiwania wyrusza młody śmiałek Atreyu. I tu rozpoczyna się Twoja przygoda...











Wkrótce w sprzedaży za 39,95 zł

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa:Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

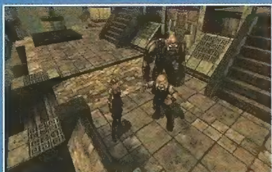
Poszło w piach

TORN

Torn miał się stać dla twórców, znanej z Falloutów i Planescape: Torment Black Isle, początkiem nowej drogi - debiutem w świecie 3D; wykorzystany zaś w jego produkcji Lithtech engine pokazać, że wina żałosnego efektu, z jakim mamy do czynienia w przypadku bazującego na tym Might & Magic IX, leży po stronie programistów z 3DO, nie zaś samego kompletu narzędzi firmy Monolith.

Torn miał być grą role-playing łączącą bogactwo oprawy Neverwintera z bogactwem treści Falloutów i po trosze steampunkowego Arcanum. Osadzony w niebanalnym, nietuzinkowym świecie, gdzie esencją magiczną jest złoto (wiadomo już, czemu smoki tak lubią ten kruszec) i oparty o autorski system S.P.E.C.I.A.L. - kręgosłup Falloutów, jawił się pewnym kandydatem na przebój.

Tym bardziej zaskakująca okazała się podjęta przez Black Isle po kilkunastu miesiącach procesu tworzenia gry decyzja o całkowitym anulowaniu projektu i skoncentrowaniu wysiłków na Icewind Dale II. Powodem był jakoby brak świadomości, czy posuwano się we właściwym kierunku. I choć część pomysłów ostatecznie pewnie trafi do wielbicieli RPG i Black Isle w mniej lub bardziej zmienionej formie przy okazji Lionhearta, to mimo wszystko żal, że nigdy Wybrańcem nie zostanie krasnolud.





Devastation

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **FPS**
Producent: **Digitalo Studios**
Strona: **www.devastationgame.com**

Stopień zaawansowania: **85%**



Na ostatnie miesiące tego roku nieznane dotąd bliżej amerykańskie Digitalo Studios planuje debiut na scenie twórców first-person shooterów. Dzieło, z jakim zamierzają wystąpić i jakie zostanie poddane ocenom, zatytułowano Devastation i będzie krwistym, cyberpunkowym, teamowym first-person shooterem.

Świat Devastation to nieustanne walki uliczne wojowników, najemników, eks-żołnierzy, gangów motocyklowych itp. Gracz, leader jednej z takich grup, zmierzy się w kampanii single player, złożonej z ponad 20 misji, a dodatkowo w trybach zespołowych multiplayera zarówno z żywymi, jak i przeciw żywym oraz ponoć wyposażonymi w zupełnie niezwykłą AI - botami. Tymi ostatnimi można będzie kierować, korzystając z wewnętrznego systemu komunikacji. Dzięki temu Devastation to po trosze również tytuł taktyczny. Ciekawe zapożyczenie - dla odmiany - z gier role-playing to konieczność rozwijania zdolności, typu np. przekradanie się między przeciwnikami, łamanie zabezpieczeń komputerów czy nabycie umiejętności snajperskich w trybie pojedynczego gracza.





Innym poważnym atutem Devastation jest widowiskowość. Jakość grafiki w każdej z 32 map, gwarantuje Unreal engine, w jego - jak to ujmują twórcy Devastation - możliwie najnowszej i dodatkowo solidnie zmodyfikowanej wersji. Dzięki niemu temu zobaczymy niezwykłe, wręcz filmowe eksplozje. Użycie systemu 'rag doll' - ten zachwycił nas w Unreal Tournament 2003, czyli wiarygodnego, a przy tym niepowtarzalnego zachowania ciał podczas upadku. Wrażenie robi także zapowiedź całkowicie interaktywnego otoczenia, jakie tworzone jest na bazie systemu Karmy - co należy rozumieć: jeśli coś widzisz, możesz to w naturalny sposób przesunąć lub zniszczyć! Nie sposób wreszcie nie wspomnieć o dostępnym w grze arsenale 35 rodzajów broni, w tym słynnych już "tulipanów" i szczurzych bomb, czyli obwieszonych bombami zdalnie sterowanych gryzoni!

Jak w praktyce sprawdzi się to kolejne, inne spojrzenie na shootery - przekonamy się na przełomie listopada i grudnia.

PC CD PS2 Xbox ■ *Indiana latem 2003*

Z wcześniejszych nieoficjalnych doniesień LucasArts przełożyło datę premiery Indiana Jones and the Emperor's Tomb z końca tego roku na wiosnę roku przyszłego. Nie podano powodu, dla którego musimy pogodzić się z takim opóźnieniem. Miejmy nadzieję, że oczekiwanie, by znów wcielić się w postać Henry'ego Jonesa Juniora opłaci się graczom.

www.lucasarts.com/products/indiana/

PC CD ■ *Blizzard i Sierra nie na sprzedaż*

Wbrew powszechnym oczekiwaniom Vivendi nie zdecydowało się na sprzedaż Blizzarda i Sierry, firm tworzących gałąź interaktywnej rozrywki tego multimedialnego giganta. Co więcej, zapowiedziano nowe, całkowicie pewne pod względem marketingowym (bo np. wykorzystujące licencję na wykorzystanie twórczości J.R.R. Tolkiena) tytuły. Nie bez znaczenia były też zapewne wyniki sprzedaży wydanego przed kilkoma miesiącami arcydzieła Blizzarda - Warcraft III...

www.vivendiuniversal.com

PS2 NGC ■ *Summoner 2 wezwany na NGC*

Posiadacze różowych pudełek mają powody do radości. Dokładnie w dniu, kiedy pierwsze kopie Summoner 2 (sequela popularnego action role-playing wydanego także na PC) lądowały na tackach napędów DVD PlayStation 2, twórca - duet Volition-THQ - poinformował o planach wydania gamecube'owej wersji gry.

Summoner 2 NGC pojawi się w sprzedaży już w początkach roku 2003.

www.summoner2.com

PC CD ■ *Śródziemie MMORPG i RTS*

Wciąż niepocieszeni decyzją Vivendi - nakazującego zaprzestanie prac nad role-playing w online'owym Śródziemiu - mogą wreszcie, po blisko dwóch latach, otrzeć łzy. Jak się bowiem okazuje, Vivendi, które jest właścicielem praw do nieśmiertelnych dzieł J.R.R. Tolkiena (lecz nie filmowych adaptacji, które pozyskało EA) planuje nie tylko wskrzeszenie tej idei, ale także stworzenie strategii czasu rzeczywistego w realiach Wojny o Pierścień, jak i komputerowej adaptacji historii, od której wszystko się zaczęło - "Hobbita".

I choć nieznane jak dotąd pozostają szczegóły dotyczące tych projektów, warto dodać, że są one realizowane przez Black Label Games - studio developerskie kierowane przez Chrisa Taylora, jednego z twórców pierwszego Fallouta, co - jak dla mnie przynajmniej - stanowi gwarancję jakości gier.

www.vivendiuniversal.com

GBA ■ *DOOM II GBA*

Już tylko godziny dzielą posiadaczy GBA od powrotu do piekła na ziemi w DOOM II. Ten legendarny już first-person shooter przeniesiono na mały ekran, mimo to pozostaje niemal identyczny z tym, jaki pamiętamy z pecetów, łącznie z trybem multiplayer dla czterech graczy - co bez wątpienia przyczyni się do jego drugiej młodości. W sam raz na doczekanie do DOOM III, który pojawi się prawdopodobnie najpóźniej w maju 2003.

www.idsoft

PC CD ■ *Gry Russobitu-M w Polsce*

Jak informuje polska Cenega - już w najbliższych dniach dane nam będzie poznać dzieła rosyjskiego Russobitu-M, w tym obiecującego Homeplanet - space combat sim stworzony przez 3MAP Games (dawne Revolt Games), i dzieła GSC GameWorld - HoveRace,

StarCraft: Ghost

Platforma: **PS2, Xbox, NGC**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Blizzard**
Strona: **www.blizzard.com/ghost/**

Stopień zaawansowania: **60%**



Jedna z największych atrakcji tegorocznego Tokyo Game Show to ujawnienie pierwszych szczegółów dotyczących nowego projektu Blizzard Entertainment. Zainteresowanie fanów, podsycanych znakomicie poprowadzonej akcji promocyjnej, której częścią było odliczanie czasu do godziny 0 czy zaszyfrowane wiadomości sugerujące pokrewieństwo tytułu ze StarCraftem, było tak duże, że ostatecznie serwer Blizzarda nie wytrzymał natężenia odwiedzin - i wyzionął... Ducha. Szybko też rozległy się pierwsze głosy rozczarowania, gdy stało się jasne, że mowa nie o - jak powszechnie oczekiwano - StarCraft II, lecz grze w stylu Metal Gear Solid. Jeszcze bardziej zawiedzeni byli gracze pecetowi, gdyż okazało się, że Blizzard nie planuje stworzenia wersji Ghosta na tę platformę. Ani jedni, ani drudzy narzekający nie byli jednak w stanie zaprzeczyć, że StarCraft: Ghost zapowiada się niezmiernie okazale!

Duchem sprawczym nowego StarCrafta jest Nova - szpieg i sabotażysta, członkini elitarnej jednostki Ghost. To ona będzie naszym alter ego w trakcie wypełniania szeregu silnie powiązanych fabularnie misji, a wymierzonych przeciwko Zergom, Protossom i... Terranom. Te zaś łączyć mają w równych proporcjach - wymóg myślenia ze zdecydowanym działaniem. W tym też celu arsenał będzie zawierał nie tylko znaną i nową broń czy pojazdy (można będzie pilotować m.in. Wraitha i Vulture'a!), lecz również moce psychiczne oraz umiejętności specjalne, takie jak zdolność znikania, widzenia przez ściany czy superszybkość (w grze przejawiająca się jako matriksowe spowolnienie czasu). Twórcy Ghosta - Nihilistic Software, znani z Vampire the Masquerade: Redemption, obiecują przy tym zachowanie klimatu oryginalnego StarCrafta, całość zaś ma stanowić po prostu nowe ujęcie tego interesującego świata.

Czy przeniesienie elementów strategii czasu rzeczywistego w świat gier akcji powiedzie się - przekonamy się dopiero pod koniec przyszłego roku.



czyli ultraszybkiej ścigałki w stylu DethKarz czy WipeOut.

homeplanet.revoltgames.com

PC CD ■ *Marvel Online*
Vivendi potwierdziło dobiegające od pewnego czasu pogłoski, jakoby trwały już prace nad stworzeniem online'owego uniwersum marvelowskich superherosów. Niestety nie wiadomo nic więcej ponad to, że jego otwarcie dla zwiedzających miałoby się odbyć w... 2005.

www.vivendiuniversal.com

PS2 ■ *The Getaway dopiero w 2003*
Duet Studio Soho i Sony przyznał, że nie zdoła dotrzymać obietnicy dotyczącej grudniowej premiery The Getaway - ich zdaniem - jednego z przełomowych tytułów na PlayStation 2. I choć zwykle tego typu powiadomienia nie budzą naszego entuzjazmu, w tym szczególnym przypadku ośmielamy się przyznać, że ucieszyło nas to. Chcielibyśmy bowiem, by Getaway okazał się jak najlepszy, tymczasem prezentacja tytułu na londyńskim ECTS wcale nie wzbudziła zachwytu oglądających.

www.scee.com

GBA ■ *Onimusha Tactics*
Wielbicieli Final Fantasy Tactics ucieszy zapewne wieść, że już wkrótce - być może nawet jeszcze w tym roku - odbędzie się premiera podobnej taktycznej role-playing, bazującej jednak na serii Onimusha.

PS2 ■ *Seven Samurai*
Już wiemy - Siedmiu Samurajów, konsolowa (jak na tę chwilę - wyłącznie PS2) adaptacja filmu Akiry Kurosawy pojawi się w przyszłym roku! Smaczku całości dodaje fakt, że wśród twórców tytułu, a zebranych pod znakiem Sammy, jest syn Akiry - Hisao Kurosawa.

PS2 ■ *Resident Evil: Gun Survivor 4*
Capcom, niesione falą filmowego entuzjazmu, zapowiedziało opublikowanie Resident Evil: Gun Survivor 4 - czyli słynnego survival horroru w wydaniu strzelaninowym - z wykorzystaniem pistoletu świetlnego.

KONKURS SMS

Elders Scroll: Morrowind, jedna z najlepszych gier RPG 2002 roku, już niedługo, bo w pierwszej połowie listopada, trafi do sprzedaży w profesjonalnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez firmę CD-Projekt. W związku z tym mamy dla Was konkurs, w którym wygrać możecie jeden z 10 egzemplarzy gry Morrowind.

Aby wziąć udział w konursie, należy odpowiedzieć na jedno bardzo proste pytanie:

Trzecią częścią jakiej serii jest gra Morrowind?

- a Elder's Scroll
- b Bajki i Bajeczki
- c Fantasy Stories

W konkursie biorą udział osoby, które prześlą prawidłową odpowiedź SMS-em na numer **7164**

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:

AP.MO.X

gdzie X oznacza właściwą odpowiedź (masz do wyboru a, b, lub c)

UWAGA!!!

Wysłanie SMS-a kosztuje tylko 1 zł + VAT czyli dokładnie tyle samo, co wysłanie kartki pocztowej.

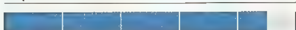
W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem.

Liczba SMS-ów wysłanych od jednego uczestnika nieograniczona.

Unreal II: The Awakening

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **FPS**
Producent: **Epic/Legends**
Strona: **www.unreal2.com**

Stopień zaawansowania: **90%**







padkobierca i kontynuator legendy tworzonej przez Legendy - tak może się rodzić jedynie Unreal II!

Unreal II: The Awakening rodzi się jednak w bólach. Początkowo zapowiadany na lato 2002, zsuwał się bezustannie w kierunku schyłku tego roku, a i ta data nie jest wcale pewniejsza niż poprzednie. Jak widać, nawet Legends Entertainment miewa problemy, by sprostać zadaniu odtworzenia legendy.

W Unreal II bohaterem jest nie zbiegły więzień, lecz bardziej tradycyjna dla gier tego typu postać niemal-gliniarza, który niespodzianie dla nikogo, w tym i siebie, znajduje się w samym środku walki obcych ras. W poszukiwaniu odpowiedzi, dlaczego i o co walczą, przemierzy on 30 poziomów na przestrzeni 10 wyraźnie zróżnicowanych światów, zbrojąc się w tym czasie aż w 14 różnych i z alternatywnym trybem prowadzenia ognia rodzajów broni!



Znakiem szczególnym Unreala była jego niezwykła, zachwycająca oprawa graficzna. I Unreal II pod tym względem godnie reprezentuje tę serię. Zmodernizowany Unreal engine jest w stanie wyświetlić ok. stukrotnie więcej wielokątów niż pierwszy Unreal Tournament. Podobno pojedyncze drzewo jest bardziej złożone niż wcześniej sceneria jednej planszy Unreala! Dodatkowy atut Unreal II to zastosowanie systemu precyzyjnej lokalizacji trafień oraz 'rag-doll'. A to sprawi, że żaden z pokonanych przeciwników nie padnie tak jak poprzedni. Jeśli zaś dodamy do tego dynamicznie dostosowującą się do tempa akcji muzykę - można pokusić się o stwierdzenie, że i ten, podobnie jak wszystkie poprzednie Unreale, stanie się kamieniem milowym na drodze rozwoju gier komputerowych.

W zalewie sprzecznych częstokroć informacji trudno jest wytypować jedyną prawdziwą datę premiery tego niezwykłego tytułu. W miarę bezpieczne wydaje się jednak przyjąć - że przyjdzie nam sprawdzić (czy i klimat pozostał unrealowy) jeszcze w tegorocznym sezonie świątecznym.

Premiera Resident Evil: Gun Survivor 4 w wersji automatowej - jeszcze w tym roku. Zaś w wersji na PS2 - w drugim kwartale 2003.

NGC ■ *Men in Black II NGC*

Infogrames poinformowało, że Men in Black II, krocząc drogą filmu i gry na PlayStation 2, pojawi się także na NGC. Premiera nowych przygód "J" i "K" w wersji dla fanów Nintendo odbędzie się jeszcze w tym roku.

www.mib2game.com

PS2 Xbox Ngc ■ *Dakar 2*

Acclaim Entertainment ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące sequela słynnej rajdówki firmy - Paris-Dakar Rally. Dakar 2, gdyż taki tytuł przybrała odsłona druga serii, pozwoli na wzięcie udziału w rajdzie rozciągniętym na ponad siedem i pół tysiąca kilometrów w Europie i Afryce. Na wzór części pierwszej gracze będą mieć możliwość wyboru pojazdu - motocykli, samochodów osobowych, ciężarówek stanowiących realistyczne (włącznie z uszkodzeniami) odwzorowanie tych, jakie rzeczywiście przebijać się będą przez piach Sahary w przyszłym roku. Premiera Dakar 2 - już w lutym 2003.

www.acclaim.com

PS2 Xbox Ngc ■ *Microsoft kupuje Rare*

Microsoft potwierdziło, że stało się jedynym właścicielem Rare - twórcy m.in. Donkey Kong Country i uznawanego przez wielu za najlepszy konsolowy first-person shooter - Goldeneye. Wieści te poprzedziły doniesienia o zerwaniu części umów między Rare a Nintendo. Nie wiadomo zatem, jak potoczą się losy ujawnionych projektów dla N. Z kolei jasne jest, że firmy podzieliły się postaciami. I tak, Nintendo zachowało Donkey Konga, Diddy Konga i Star Foksa, Rare natomiast dało Microsoftowi prawa do m.in. Killer Instincta, Banjo-Kazooie'a i innych, mniej popularnych bohaterów.

www.microsoft.com

PC CD PS2 Xbox Ngc ■ *Bloodrayne - opóźniona, ale o czasie*

Duet wydawniczy Terminal Reality i Majesco przyznał,

GTA: Vice City

Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Rockstar Games**
Strona: **www.rockstargames.com/vicecity**

Stopień zaawansowania: **95%**





Ponad 6 milionów sprzedanych kopii, tysiące fanklubów na całym świecie, tytuł gry roku 2001 w setkach magazynów i portali oraz główny, jeśli nie jedyny powód, by zakupić czarnulę, dla sporej części playstationowej braci - Grand Theft Auto III. I tylko jeden kandydat zdolny pobić te rekordy: następca GTA3 - Grand Theft Auto: Vice City!

To, co najważniejsze: Vice City NIE JEST ani sequelem GTA3, ani tym bardziej oficjalnym rozszerzeniem. To całkowicie nowa gra: większa, lepsza i szybsza niż poprzednie tej serii! Akcja rozgrywać się będzie 15-20 lat przed zadymą w Liberty, w tytułowym (Miami) Vice City. Bohater to gangster z przeszłością - Tommy Vercetti, który w tradycyjny dla serii sposób w drodze na szczyt zmuszony będzie walczyć z innymi pretendentami do przestępczego tronu: od kubańskich handlarzy stuffem, przez telewizyjnych pastorów po skorumpowanych polityków.

Samo Vice City to miasto ponad dwukrotnie większe i również dwukrotnie bardziej szczegółowe niż Liberty. Zgodnie z zasadą "lepiej, więcej, ładniej" pojawią się lokacje wewnątrz budynków (dyskoteki, kluby, kasyna, hotele...), na ulicach, wodzie zatoki i w powietrzu ponad miastem znacznie więcej pojazdów (wśród 120 rodzajów - motocykle i śmigłowce!). To ostatnie będzie także medium dla krzyków dotkniętych efektami działania ponad 30 rodzajów broni i... ponad 9 godzin muzyki ze stacji prowadzonych m.in. przez Lazlow i... Fernando Martineza!

Vice City to tytuł, który już w tej chwili - jeszcze przed premierą - sprzedał się w liczbie 4 milionów egzemplarzy (tyle zamówiły sklepy). Ja zaś już teraz wiem, by nie planować niczego istotnego na początek listopada.



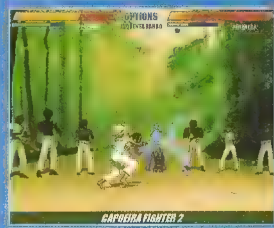
Flashtastyczne!

Capoeira Fighter 2

[illegible]

www.spiritonin.com/capoeirafighter/capoeirafighter2.htm

[illegible]



że nie zdąży przygotować wersji pecetowej tej action-adventure z piękną, choć śmiertelnie groźną dhampirką - panną Rayne, na czas jesiennej premiery - i zdecydował, by przesunąć tę datę na pierwsze miesiące przyszłego roku. Tych z was, którzy na wieść o opóźnieniu poczuli dziwną pustkę w sercu, uspokajamy - wersje konsolowe gry pojawią się zgodnie planem, a więc pod koniec października - na Halloween.

www.bloodrayne.com

PC CD ■ *Unreal II w przyszłym roku?*
Być może i was dobiegły słuchy, jakoby - wg źródeł uznawanych powszechnie za wiarygodne - Unreal II: The Awakening, czyli sequel jednego z najlepszych single playerowych shooterów FPP, miał się pojawić dopiero w przyszłym roku. Spieszymy z informacją, że zdaniem Infogrames-Atari - nikt z osób odpowiedzialnych za jego premierę nie zamierza rezygnować z tradycyjnie najlepszego dla takich wydarzeń sezonu świątecznego. Uff.

Przy okazji - zapraszamy do zapoznania się z zapowiedzią Unreal II, którą znajdziecie na sąsiednich stronach Bajta.

www.unreal2.com

PS2 ■ *40 milionów w sklepach*
Sony poinformowało, że na skutek zmian w polityce cenowej firmy, m.in. zredukowanie ceny konsoli w Europie (wzrosła sprzedaż), PlayStation 2 zdołało pobić kolejny rekord zamówień - po zaledwie 130 dniach od chwili, gdy w sprzedaży pojawiła się czarnula z numerem - liczonym w milionach - 30, sklepy zamówiły kolejne 10 tych konsol!

Sprzedaż konsol na rynkach poszczególnych kontynentów przedstawia się następująco:
Ameryka (NTSC) 17,01 miliona egz.
Europa (PAL) 12,06 miliona egz.
Japonia (NTSC) 10,97 miliona egz.

PS2 Xbox Ngc ■ *Słaby Turok = słaby Acclaim*
Nadspodziewanie słabe wyniki sprzedaży Turok: Evolution, gry predestynowanej przez Acclaim na najmocniejszy tytuł firmy na ten rok, zmusiły firmę do ponownego przemyślenia polityki finansowej na drugą połowę roku podatkowego 2002. Miejmy nadzieję, że Burnout: Point of Impact wyrwie Acclaim z finansowego impasu.

www.acclaim.com

PS2 NGC ■ *Dark Alliance NGC*
Interplay potwierdziło pogłoski, jakoby w studiach Black Isle tworzono gamecube'ową wersję Baldur's Gate: Dark Alliance - action role-playing bazującej na jednej ze słynniejszych serii komputerowego RPG. Przy okazji podano do wiadomości, że Baldur's Gate: Dark Alliance PS2, stworzony przez SnowBlind Studios, już znalazł uznanie u ponad 500 tyś. graczy!

www.interplay.com

PC CD PS2 ■ *Rune 2?*
Na oficjalnej, podpiętej pod Human Head Studios stronie Rune'a pojawił się interesujący update; ten poczynił jeden z twórców gry - Timothy Gerritsen - rozważa on w nim szanse pojawienia się sequela gry! I choć wprost odżegnuje się od posądzeń, jakoby takowy miał już powstawać (bo Human Head zajęte jest tworzeniem dwóch innych i nieujawnionych dotąd gier), przyznaje, że firma nie zamierza rezygnować z tak interesującego wiata.

www.humanhead.com

PS2 ■ *ChopLifter w lutym*
Amerykański XICat poinformował, że jego ChopLifter: Search and Rescue, gra nawiązująca do jednego z najlepszych gier arcade i

Japońskie słowo shinobi oznacza - wkraść się gdzieś, szpiegować, infiltrować. Dla dziewięćdziesięciu procent używających tego języka stanowi jedynie tytuł klasycznej gry akcji, jaka pojawiła się na automatach Segi w 1987 roku.

Shinobi to przykład scrollowanej wyłącznie w prawo, kolorowej przygody w świecie ninja. Fabuła tytułu wprawdzie usprawiedliwia bezustanne zmierzanie w prawo: dobry ninja - Joe Musashi - ściga złych ninja z wyklętego klanu Zeed, co porwali o jedno niewinne dziecko za dużo. Realizacja tego prostego pomysłu sprawiła jednak, że gra stała się wiecznie żywą wśród graczy legendą. Możliwość korzystania z niestandardowych opcji, takich jak magia ninja, czyli cudowne rozmnożenie bohatera powodujące śmierć wszystkich zwykłych postaci na ekranie czy konieczność ratowania zakładników Zeed, bez których nie sposób ukończyć planszy, oraz sposób rzucania shurikenami, który ukazano z perspektywy oczu Musashiego - bez wątpienia przyczyniły się do rozwoju first person perspective.

Shinobi to tytuł nadal żywy nie tylko dlatego, że do tej pory znaleźć można graczy powracających do tego tytułu. Także twórca - Sega, postanowił odkurzyć dawny pomysł, dzięki czemu już w najbliższych miesiącach przyjdzie nam ponownie wkradać się, szpiegować, infiltrować - to jednak zupełnie inna historia...

Shinobi

Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Sega Europe**
Strona: **www.sega.com/sega/game/shinobi_launch.jhtml**

Stopień zaawansowania: 85%





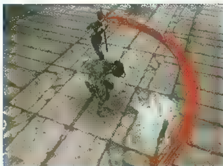
Moda na ninja zatacza coraz szersze kręgi. Nie tylko te przestrzenne - przywołując wojowników nocy w różnych wcieleniach na wszystkie chyba platformy (Ninja Assault na PS2 i Ninja Gaiden na Xboksa to przykłady pierwsze z brzegu), lecz także te czasowe - wskrzeszając postacie na wpół zapomniane - jak legenda sprzed lat - Shinobi.

Mistrzem, który nakazał bohaterowi nowego Shinobi - ninja imieniem Hotsuma - walczyć raz jeszcze, jest Overworks, ten z kolei działający na zlecenie firmy Sega. Już na pierwszy rzut oka widać, że niezwykle poważnie potraktowano zlecenie, by stworzyć z Hotsumy prawdziwego bohatera naszych czasów. Nawet w wersjach demonstracyjnych dla prasy niezwykła wprost wydawała się płynność ruchów ninja oraz jego przeciwników, dodatkowo podkreślana ruchem kilkumetrowej krwistoczerwonej szarfy, jaką przewiązany jest bohater.

Naszego ninja wyposażono także w umiejętności: "znikania" sprzed oczu przeciwnika, biegania po ścianach czy podwójnego skoku. Poza tym walczy on, wykorzystując nie tylko sztukę ninjitsu, lecz także magiczny i wzrastający w siłę z przelewem krwi miecz oraz osławione shurikeny, jak też - naturalnie - magię wojowników ninja. Wszystkie one, połączone ręką mistrza dualshocka, dają niezwykły efekt godny nazwy Shinobi. Udowadniają również, że tytuł może się stać, obok Devil May Cry, jednym z najlepszych action-arcade na PlayStation 2.

Miejmy nadzieję, że grudniowa premiera Shinobi, stanie się jednym z nielicznych przykładów udanego tchnięcia życia w legendę, jaka wciąż porusza umysły jej wyznawców.









KONKURS SMS

Icewind Dale II, najnowsza gra RPG studia Black Isle, już wkrótce, bo 16 października, trafi do sprzedaży w profesjonalnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez firmę CD-Projekt. W związku z tym mamy dla Was konkurs, w którym wygrać możecie jeden z 10 pachnących jeszcze świeżością egzemplarzy gry Icewind Dale II.

Aby wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na jedno bardzo proste pytanie:

Jakie studio wyprodukowało grę Icewind Dale II?

a RPG Maker Company
b Towarzystwo Przyjaciół RPG
c Black Isle

W konkursie biorą udział osoby, które prześlą prawidłową odpowiedź SMS-em na numer **7164**

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:

AP.ID.X

gdzie X oznacza właściwą odpowiedź (masz do wyboru: a, b, lub c)

UWAGA!!!

Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT - czyli dokładnie taki sam jak koszt wysłania kartki pocztowej.
W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem.
Liczba SMS-ów wysłanych od jednego uczestnika nieograniczona.

Red Dead Revolver



Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Angel Studios/Capcom**
Strona: **www.angelstudios.com**

Stopień zaawansowania: **90%**



Red Dead Revolver jest - zdaniem twórców, duetu Angel Studios i Capcon - najpewniej ostatnim już spaghetti westernem, jaki kiedykolwiek ukaże się na ekranach telewizorów. Jego atuty jednak to nie tylko brak konkurencji, ale naprawdę niepowtarzalny styl, jaki pamiętamy z klasycznych filmów gatunku.

Niezwykłość Red Dead Revolver przejawia się nawet w sposobie, w jaki stworzono jego oprawę graficzną. Wyblakłe kolory i zatarte kontury sprawiają, że wygląda to, jak film odtwarzany w starym kinie i ze starej taśmy. Z tej niezwykle klimatycznej, ale nijakości Red Dead Revolver wyróżniają dwie rzeczy: żywa, czerwona krew i przede wszystkim - nieprawdopodobnie widowiskowa akcja w stylu Devil May Cry!







Red Dead Revolver to gra, w której będzie można spełnić marzenie z dzieciństwa i rozegrać w własnym stylu wszelkie scenariusze, jakie mieliśmy okazję poznać w filmach - w tym naturalnie pojedynki na głównej ulicy, obrona niewielkiej wioski przed atakiem bandytów czy napad na pociąg! Możliwe jest przy tym np. strzelanie w najbardziej kowbojski z możliwych sposobów - ze ściągniętym spustem, a kolejne naboje odpalane są przez odwodzony lewą ręką kurek! Dynamizmu dodaje akcji praca kamer, m.in. z najazdami na przeciwników, w których mierzyliśmy!

W Red Dead Revolver wreszcie pojawi się multiplayer w trybie dzielonego ekranu do czterech osób naraz. Zaprosić znajomych na pojedynek w samo południe będzie można jeszcze w tym roku, najprawdopodobniej akurat na święta.

komputerów 8-bitowych, nie ukaże się, jak wcześniej planowano, w listopadzie, lecz dopiero w lutym przyszłego roku. Powodem tej decyzji jest konieczność przeprowadzenia testów dokładniejszych, niż wcześniej zakładano.

www.xicat.com/

PC CD ■ *4 nowe bez pudła*

Jak informuje Play-It już na dniach w sklepach pojawią się cztery kolejne gry "bez pudła". Te, zgodnie z nazwą serii wydane w pudełkach DVD (lecz z pełnymi instrukcjami!) to - uwaga! - Rune - znakomite TPP, Conquest: Wojny Pogranicza - RTS stworzony przez studio autorów serii Wing Commander, a także dwie ostatnie części trylogii Blair Witch Project PL.

www.playit.pl

PC CD ■ *SimCity 4 w styczniu*

Duet Maxis-Electronic Arts, przyznało, że nie jest w stanie zmieścić się w ustalonym przez siebie wcześniej listopadowym terminie premiery kolejnej odsłony SimCity i czwórkę przyjdzie nam zobaczyć dopiero w styczniu przyszłego roku.

simcity4.ea.com

PS2 ■ *The Sims PS2 w styczniu*

Zapewne niezbyt dobrą wieścia dla wszystkich tych, którzy planowali spędzić święta przed telewizorami, na ekranach których ruszałyby się niewielkie ludki zwane The Sims. Jak bowiem wynika z nowego planu wydawniczego Electronic Arts premiera The Sims PS2 odbędzie się dopiero w styczniu.

www.maxis.com

PS2 ■ *Jak & Daxter w Platynie*

Sony Polska informuje, że od 3 października Jak and Daxter: The Precursor's Legacy, jeden z najlepszych platformerów na PS przechodzi do serii "platynowej", co oznacza to, że jego cena została obniżona z 229 na 119 PLN!



A to mój mały przyjaciel...



Kiedy przebywasz poza pomieszczeniami bazy, uważaj na mróz.



Kiedy członek zespołu przestanie ci ufać – poziom jego zaufania znajduje się na pomarańczowym polu – możesz go skłonić do posłuszeństwa, przechodząc do trybu FPP i mierząc w jego głowę przez około trzy sekundy.



Nie ma co ukrywać – to gra dla ludzi o mocnych nerwach.



Fani filmu na pewno poznają to miejsce.



Kierowanie zespołem w trudnych sytuacjach to jedna z ważniejszych umiejętności, jakie musisz tu opanować.

The Thing

Zagraj w to Coś, a zrozumiesz, czym jest strach...



ocena

Niezwykle udany survival horror, który sprawi, że naprawdę będziesz się bał.

Producent: **Computer Artworks**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **survival horror**
Wymagania: **PII 400 MHz, 64 MB RAM**
Karta graficzna: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2, Xbox**



Na późniejszych etapach „coś" przybiera naprawdę obrzydliwe kształty.



Gry komputerowe, choć aspirują do tego, by traktować je z taką samą powagą jak literaturę czy film, ciągle im ustępują – pod jednym co prawda, ale niezwykle ważnym względem. Dobra książka, umiejętnie zmontowany film wywołują u odbiorcy silne uczucia i emocje. Zakochujesz się w głównej bohaterce, czarny charakter budzi twoją nienawiść itd., itp. A w grach tego nie ma – nawet kiedy chcesz pokonać złego tyrana czekającego na końcu kosmicznej bazy, robisz to dlatego, że chcesz ukończyć rozgrywkę, nie zaś dlatego, że naprawdę niezbyt go polubiłeś. Gry komputerowe rzadko kiedy wzbudzają tego typu uczucia, choć w historii medium znalazłoby się kilka tytułów, które mimo wszystko umiejętnie wpływały na emocje – System Shock 2, Another World i konsolowe ICO to najbardziej oczywiste przykłady. U graczy najłatwiej wywołać strach – wystarczy, że zamknie się ich w ograniczonej przestrzeni, da niewielki zapas amunicji i odpowiednio dobrze udźwiękowi grę (tu pomagają przerażające okrzyki, których źródło trudno zinterpretować) – cóż, gdy nawet straszne gry nie zdarzają się często. Tymczasem The Thing przeraża. Autentycznie i do głębi.

Zanim ruszymy dalej, krótki rys historyczny – The Thing nawiązuje do horroru science fiction autorstwa Johna Carpentera (jego film z kolei bazował na powieści, którą zresztą uprzednio już raz zekranizowano). W filmie obserwowaliśmy oddział ratunkowy, który starał się rozwiązać zagadkę śmierci załogi polarnej stacji badawczej. Jej sprawcą okazało się „coś" – żywy organizm z kosmosu, który przejmował kontrolę nad ciałem nosiciela (w tym przypadku stali się nim naukowcy stacji, potem zaś członkowie ekspedycji naukowej), w ostateczności (np. w chwili zagrożenia) mutując w przerażające monstrum. Obraz nieustannie trzymał w napięciu – nie było wiadomo, kto jest, a kto nie zarażony obcą istotą – a emocjonująca końcówka nie dawała jednoznacznego i ostatecznego rozwiązania (zobaczcie!!!). Wykorzystali to twórcy gry, którzy na początku własnej produkcji wysyłają na stację kolejną ekipę, by wreszcie wyjaśnić, co się dzieje na mroźnym podbiegunowym obszarze.

// Kiedy obcy opanuje nosiciela, przez pewien czas nie ujawnia się. A to oznacza, że nigdy nie wiesz, czy twoi podkomendni są „czyści", tak samo jak zresztą oni nie mogą być pewni ciebie. A zaufanie to w tej grze rzecz najważniejsza. //

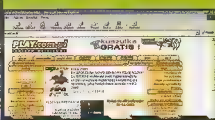
Głównym bohaterem jest dowódca jednego z dwóch oddziałów wysłanych do stacji. Akcję obserwujesz w konwencji TPP i tak właśnie przemieszczasz się po kolejnych zaułkach stacji. Twoi podkomendni – na początku dwóch, maksymalnie czterech – wszędzie podążają za tobą (chyba że wydasz inne rozkazy), w razie potrzeby wspierają cię ogniem. Kiedy sytuacja tego wymaga, wykorzystują specjalne umiejętności – np. leczenie (medyk), naprawa sprzętu elektronicznego (technik) – automatycznie ustawiają się w odpowiednim miejscu i jeśli wydasz rozkaz, zrobią to, co do nich należy.

Nie zawsze jednak – przede wszystkim muszą ci zaufać. Gdy obcy opanuje nosiciela, nie ujawnia się przez pewien czas, chcąc dotrzeć do jak największych skupisk żywych organizmów. A to oznacza, że właściwie nie wiesz, czy twoi podkomendni są „czyści" – tak samo zresztą jak oni nie mogą być pewni ciebie. Jeśli zachowujesz się dziwnie (np. strzelasz bez potrzeby) lub znikasz gdzieś na dłużej, tracą zaufanie – i wtedy musisz przekonać ich do siebie, dając broń, amunicję lub wykonując test na obecność obcego w systemie. Inny parametr określający zachowanie twoich ludzi to strach – nie dziw się, gdy nagle jeden z nich wpadnie w panikę i popuści w spodnie. Takie zdarzenia nadają grze głębi i decydują o jej charakterze, dzięki nim The Thing ciągle zaskakuje, a przy tym efektownie wygląda.

Na gracza czeka tu wiele niebezpieczeństw – obce formy życia („coś" szybko się rozmnaża), niskie temperatury (poza budynkami można pozostawać tylko przez krótki okres) – zaś fabuła zapewni kilka dramatycznych zwrotów akcji. Te elementy – z porządną oprawą audio-wideo – zamieniają The Thing w przeżycie filmowe, ze starannie budowaną dramaturgią, która umiejętnie wywołuje strach. Klimat jest tu niepowtarzalny i – szczególnie jak na PC – wyjątkowy, można zatem przymknąć oko na to, że całość jest w istocie dużo bardziej liniowa, niż mogłoby się wydawać.

Tymo

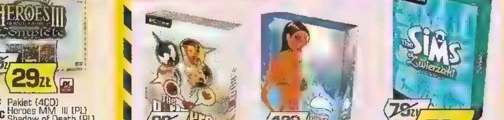
Książkowe Coś: Gra The Thing oparta jest o motywy filmu Johna Carpentera pod tym samym tytułem -- to już wiecie. Film Carpentera z kolei to również „rimejk" czarno-białego filmu z 1951 roku, który z kolei bazuje na powieści "Who Goes There" Johna Campbella.

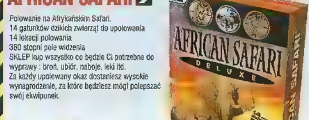








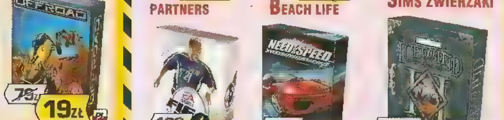




PROMOCJE



NOWOŚCI



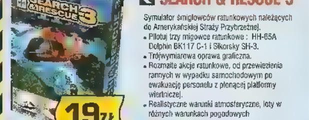
AFRICAN SAFARI

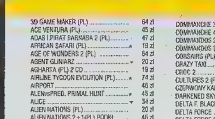






SEARCH & RESCUE 3









3D GAME MAKER (PL)	64 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AFRICAN SAFARI (PL) ★	19 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	64 zł
AGENT GLINIARZ ▼	20 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zł
AIRLINE TYCOON EVOLUTION (PL) ★	74 zł
AIRPORT	46 zł
ALENvsPRED. PRIMAL HUNT ★	45 zł
ALICE ▼	34 zł
ALIEN NATIONS (PL)	20 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	89 zł
ANOTHER WAR CD (PL)	89 zł
ANTZ EXTREME RACING ★	74 zł
AQUANOX	19 zł
ARCANUM 5CD (PL)	65 zł
ATLANTIS 1 (PL)	28 zł
ATLANTIS 2 (PL)	26 zł
ATLANTIS 3 (PL)	74 zł
ATTACK SQUADRON ▼	59 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	59 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL) ▼	89 zł
BALDURS.G. 2+THRON BHALL (PL) ▼	54 zł
BATTLE REALMS (PL) ★	45 zł
BATTLEFIELD 1942 ★	114 zł
BEACH LIFE (PL) ★	114 zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
BLACK & WHITE (PL)	55 zł
BLOOD OMEN 2	124 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	74 zł
C&C RENEGADE	114 zł
CAPITALISM 2 (PL)	89 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	29 zł
CHESSMASTER 8000	64 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)	48 zł
CLOSE COMBAT 5	64 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	48 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	46 zł
COLOBOT (PL)	44 zł
COMBAT MISSION (PL)	74 zł

COMMANCHE 3	38 zł
COMMANCHE 4	89 zł
COMMANDOS 2 ▼	55 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	28 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
CRAZY TAXI	89 zł
CROC 2	74 zł
CULTURES 2 (PL)	28 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK 11.02	74 zł
DELTA FORCE	38 zł
DELTA FORCE 2	38 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	69 zł
DESPERADOS ▼	49 zł
DESTER STORM (PL) ★	89 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	89 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DIABLO 1	48 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	69 zł
DIE HARD:NAKATOMI PLAZA	89 zł
DINO ISLAND (PL) ★	75 zł
DISCIPLES 2 (PL)	89 zł
DISNEY:102 DALMATIANS	45 zł
DISNEY'S HERCULES	25 zł
DIVINE DIVINITY ★	69 zł
DRACULA 1 (PL) 10-2002	20 zł
DRACULA 2 (PL)	48 zł
DRAGON THRONE (PL) ★	25 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	74 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL ▼	33 zł
DUNGEON SIEGE	145 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D (PL)	48 zł
ECHELON WIN WARRIORS 11.02 ★	74 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	74 zł
EMPIRE EARTH (PL)	114 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL) ▼	26 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	15 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	69 zł

EVIL TWIN (PL) ▼	19 zł
F1 2001	114 zł
F1 MANAGER ▼	19 zł
F-22 LIGHTING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FACE FACTORY ★	28 zł
FALLOUT 1	20 zł
FALLOUT 2 (PL)	20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL) ▼	54 zł
FARAON (PL)	46 zł
FATE OF DRAGON - 3 KINGDOMS ▼	49 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA 2000	44 zł
FIFA 2001	89 zł
FIFA 2003 05-11-2002	124 zł
FIFA WORLD CUP 2002	114 zł
FLANKER 2.5 ▼	32 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	44 zł
FREESPACE 2 (PL)	29 zł
FRONTLINE ATTACK (PL) ★	69 zł
GABRIEL KNIGHT 3	39 zł
GANGSTERS 2 ▼	49 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	46 zł
GHOST RECON (PL)	89 zł
GHOTIC (PL)	54 zł
GIANTS (PL)	20 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	34 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD ▼	28 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
GTA 3	89 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0	114 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE ▼	45 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	114 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	124 zł
HEROES 4 GATH STORM (PL)	54 zł
HEROES CHRONICLES SAGA ▼	29 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0 ▼	89 zł
HEROES M&M COMPLETE ▼	29 zł
HITMAN 2 ★	114 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
HOMEWORLD (PL) ▼	46 zł
HOOLIGANS (PL) ▼	10 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
HOTEL GIANT (PL) 10-2002	74 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	74 zł
HUGO TAJEMNICE OCEANU ★	74 zł

HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	55 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)	55 zł
HUGO:GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW	74 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	45 zł
ICE WIND DALE 2 (PL) 10.2002	89 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	55 zł
IL 2 ▼	59 zł
JA JESTEM (PL)	69 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	20 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	42 zł
KOZACY (PL)	89 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL) ★	74 zł
KRZYŻACY (PL)	29 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LARRY 7 (PL)	27 zł
LEGO CREATOR (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER ▼	114 zł
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	64 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	47 zł
MAFIA (PL) 21-10-2002	89 zł
MASTER OF ORION 3	89 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	89 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
MEDAL OF HONOR	114 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR ★	145 zł
MEGARACE 3 (PL) ▼	19 zł
MICRO COMMANDOS	79 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	20 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	89 zł
MODI & NANNA	45 zł
MORROWIND 11-2002 (PL)	89 zł
MORTAL COMBAT 4	38 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTO RACER 3	114 zł
MYST 3 EXILE (PL) ▼	39 zł
MYTH 3 (PL)	64 zł
NASCAR 2002	89 zł

NBA 2001 ▼	35 zł
NEED FOR SPEED 4	44 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	124 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)10.02	114 zł
NHL 2003 10-2002 ★	119 zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zł
ODOREK I BOBEREK	69 zł
OFFROAD (PL) ▼	19 zł
OIL TYCOON (PL)	19 zł
ONI	35 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	74 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL) ★	54 zł
OPERATION FLASHP.-MISJE (PL)	23 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	54 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	20 zł
PANZER ELITE SE (PL)	28 zł
PANZER GENERAL 3D	48 zł
PANZER GENERAL III S.E. ▼	32 zł
PARTNERS (PL) ★	89 zł
PEPSI MAX EXTREME SPORTS	55 zł
PHANTASMAGORIA 2	39 zł
PIORUS PAN (PL)	74 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	65 zł
PLANETA MAŁP (PL)	45 zł
POMPEI (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	89 zł
PRO RALLY 2001(PL)	24 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	69 zł
QUAKE 2 ★	38 zł
QUAKE 3 ARENA ▼	49 zł
QUAKE 3 GOLD ★	109 zł
QUAKE 3 TEAM ARENA ▼	35 zł
RACH DVD (PL)	48 zł
RAILROAD TYCOON (PL)	82 zł
RAINBOW SIX-BLACK THRON(PL) ▼	45 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	46 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	46 zł
RAYMAN III (PL)	64 zł
REAL WAR (PL)	24 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
RED ALERT YURI'S REVANGE	74 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS ▼	109 zł

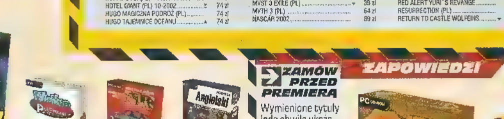
RING (PL) 4 CD	29 zł
ROLAND GAROSS FRENCH 2001 ▼	25 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SAMMY (PL) ★	10 zł
SCREAMER 2	20 zł
SCREEMER RALLY (PL)	20 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SERCH&RESCUE 3 ★	19 zł
SERIOUS SAM ▼	33 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	65 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	55 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	89 zł
SETTLERS 4 + NOWE MISJE (PL)	64 zł
SETTLERS 4 TROJANIE	45 zł
SHIZM (PL)	46 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	114 zł
SID MEIERS SIMGOLF	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED ▼	32 zł
SIM CITY 3000 (PL)	37 zł
SIMS (PL)	89 zł
SIMS BALANGA (PL)	74 zł
SIMS RANDKA (PL)	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	55 zł
SIMS WAKACJE (PL)	74 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	72 zł
SNAIPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	155 zł
SONIC 3D (PL)	47 zł
SOUL REAVER 2	114 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	155 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	49 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECT.	74 zł
STAR WARS. EPISODE I: RACER	74 zł
STARCRAFT+BROODWAR	48 zł
STARMAGEDDON (PL)	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	155 zł
STING (PL)	45 zł
SUBMARINE TITANS (PL)	19 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER (PL) ★	74 zł
SYBERIA (PL) ★	74 zł
SZACHY 2001 (PL)	48 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
Ś.W.I.N.I.E. (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	24 zł
TAXI DRIVER (PL)	25 zł

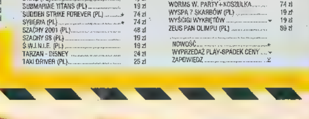
TEAM FACTOR ★	89 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
THE THING ★	114 zł
THIEF 2 ▼	27 zł
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	32 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TONY H. PRO SKATER 3	149 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ▼	38 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING 12.02	89 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	20 zł
TRIBES 2	46 zł
TROPICO (PL) ▼	49 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	49 zł
TWIERDZA - KRUCJATA (PL)	45 zł
TWIERDZA (PL)	89 zł
TZAR (PL)	20 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV.	109 zł
UNDYING	37 zł
VAMPIRE	46 zł
VIRTUA TENNIS	89 zł
WAR COMMANDER (PL) 11-2002	89 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	44 zł
WARCRAFT 3 (PL)	114 zł
WARD (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY 2	59 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WATCHMAKER ▼	19 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL)	89 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	74 zł
WORLD WAR 3	49 zł
WORMS BLAST (PL)	45 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW ▼	19 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	89 zł

NOWOŚĆ ★
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▼
ZAPOWIEDŹ

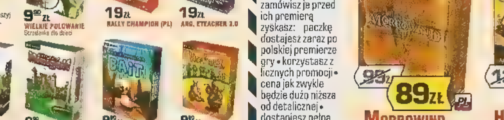
NISKA CENA







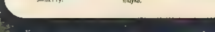


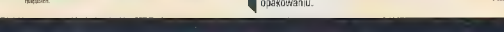


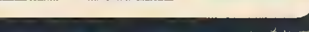
Wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz ją przed ich premierą zyskasz: paczkę dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesjonalnym opakowaniu.

ZAPOWIEDZI









Gdy znajdziesz skład z bronią przeciwnika, nic nie stoi na przeszkodzie, byś zeń skorzystał.

Trup ściele się gęsto.

Ponieważ sterowanie jest tu dość nietypowe, warto grę zacząć od rozbudowanego treningu.



Pamiętaj o tym, by równomiernie rozdysponować apteczki między ludzi, a nie powierzać wszystkie jednemu żołnierzowi - kiedy ten zginie, nie będziesz mógł mu pomóc.



ocena

Szybka naładowana adrenaliną gra taktyczna, w której w ciekawy sposób potraktowano tak już zgrany na PC gatunek.

Producent:	**Pivotal Games**
Dystrybutor:	**LEM**
Gatunek:	**taktyczny shooter**
Wymagania:	**PII 450 MHz, 128 MB RAM**
Karta graficzna:	**32 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**PS2, Xbox**

Conflict: Desert Storm

W końcu i ty możesz skopać tyłek Saddamowi!



Nie wiem, czy to zbieg okoliczności, czy rzeczywiście coraz wyraźniejszy trend na rynku (raczej to drugie), że ostatnio więcej gier to multiplatformowe - w pełnym znaczeniu tego słowa - tytuły wydawane nie tylko na dwie lub trzy wiodące konsole, ale i na PC. Konsekwencja takiego postępowania producentów to gry, które od podstaw projektowane są tak, by pomieścić ambicje twórców w ograniczeniach sprzętowych tych urządzeń (grafika, brak twardego dysku), a jednocześnie, by sterowanie dostosować do joypadów PlayStation czy Xboksa, i szybko zaimplementować na "blaszaku". Tyle tylko, że obecnie ze względu na rynkową przewagę konsol nad PC-tami w procesie produkcyjnym stawia się na te pierwsze i to im głównie podporządkowuje się najróżniejsze rozwiązania. Conflict: Desert Storm to może nie najważniejszy, ale znamienny tytuł w świetle nowego trendu - niezwykle dobra gra, która z jednej strony - przenosi na "pieca" konsolową grywalność w znanej formie i postaci, z drugiej zaś - nieco traci ze względu na joypadowe w zamyśle sterowanie.

Conflict: Desert Storm należy do gatunku, który nazwać by można taktycznym FPP-kiem. Gracz staje na czele oddziału amerykańskich lub angielskich sił specjalnych, wykonując coraz trudniejsze misje podczas operacji Pustynna Burza, a zatem nie tak wcale dawnej wojny w Kuwejcie między Irakiem a USA (przy nieistotnym wsparciu reszty świata). To pierwsza (!!!) gra osadzona w tych właśnie realiach, jednak wpływ takiego stanu rzeczy na samą rozgrywkę jest - szczerze mówiąc - niewielki. Misje i tak sprowadzają się w większości przypadków do tego, co już niejednokrotnie doświadczyliśmy - niszczenia wyrzutni rakiet SAM, wysadzania stacji radarowych i demolowania ciężkiego sprzętu zmechanizowanego.

Gracz prowadzi niewielki oddział, w rzeczywistości jednak jego dowodzenie jest umowne - w każdej chwili można zmienić aktywnego żołnierza i od tego momentu pozostali wykonują polecenia przezeń właśnie wydawane. Pierwszą misję wykonujesz pojedynczo, w kilku kolejnych dołączają się specjaliści z różnych dziedzin (saper, snajper), co ważniejsze - członkowie oddziału pozostają z tobą i w następnych misjach, jednocześnie zdobywając punkty doświadczenia; ich liczba uzależniona jest od autentycznego wkładu danego z nich w wykonanie polecenia. Warto zatem dbać o żołnierzy, np. ratować zagubionych za linią wroga, ponieważ zabitego weterana zastępuje niedoświadczony młokos, a ten częściej chybia i ogólnie nie daje rady. A strategię taką umożliwiają apteczki, których można używać zarówno na sobie (aktywnym, kierowanym w danym momencie komandosie), jak i na kolegach w drużynie.

// Sama rozgrywka jest zdecydowanie zręcznościowa - dużo ważniejsza jest tu efektowność walk (podkreślona m.in. przez filmowe triki) niż ich realizm. //

Sama rozgrywka jest zdecydowanie zręcznościowa i dużo ważniejsza jest tu efektowność walk (podkreślona m.in. przez filmowe triki) niż ich realizm. W związku z tym poziom trudności dobrano w sam raz, by nie denerwować ciągłym powtarzaniem misji i syndromem "śmierci znikąd", zaś kampania zgrabnie posuwa się do przodu, nie pozwalając się nudzić (choć przydałoby się więcej misji w mieście, te rozgrywane na pustyni lub w górach są do siebie podobne). Jak na grę o takim właśnie zręcznościowym charakterze, gdzie z błędnej taktycznie decyzji można się wykaraskać nieźle strzelając, C:DS jest całkiem rozbudowane - można korzystać ze sprzętu wroga, wzywać wsparcie artylerii lub lotnictwa, a sztuczna inteligencja żołnierzy stoi na wysokim poziomie.

To, co psuje ogólny odbiór gry - to sterowanie, bezpośrednio przeniesione z konsol na PC. Wybór broni czy wydawanie rozkazów podkomendnym zrealizowano tu inaczej niż w podobnych tytułach na "blaszaka" - jest ono mniej intuicyjne i trudno się przestawić, a w najbardziej gorących momentach z pewnością zaplątasz się w kombinacji klawiszy, jakie trzeba wcisnąć (a kiedy w biegu chcesz zmienić broń, musisz wcisnąć naraz aż 4!). To niedociągnięcie równoważy solidna oprawa graficzna (choć znów - konsolowa, więc nie wykorzystuje ona w pełni mocy nowych PC) i polskie, klimatyczne udźwiękowienie.

MenTor

Pustynna róża: Pustynna róża, poza tym, że rymuje się z Pustynną Burzą, nie ma z nią wiele wspólnego - jest natomiast przeuroczym cudem natury, który powstaje z wykrystalizowanych z wód gruntowych minerałów kalcytu i gipsu, zwykle na obszarze podzwrotnikowych równin.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

człowiek to najcieplejsza kryjówka

THE THING™

WSPÓŁPRACUJ Z DRUŻYNĄ LUB GIŃ
BEZLITOSNY I ZABÓJCZO INTELIGENTNY
PRZECIWNIK

NOWY, UNIKALNY INTERFEJS
ZAUFANIA/STRACHU JEST TWOJĄ
NAJPOTĘŻNIEJSZĄ BRONIĄ

PRZETRWASZ DZIĘKI SILE OGNIA
I PSYCHOLOGII



„To najbardziej przerażająca gra akcji.
Wiernie oddaje atmosferę mojego filmu z 1982... Musisz w nią zagrać, rzuci Cię na kolana!"

John Carpenter

PLAY it www.play-it.pl

PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX KONAMI COMPUTER ARTWORKS BLACK LABEL GAMES

Podczas rozgrywki Cate Archer kilka razy wykorzysta pojazdy zmechanizowane.

Mroźno... dobrze, że ubrałam rękawiczki.

Banan to tylko jeden z niezwykłych gadżetów Cate.

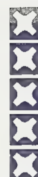
Szperanie się opłaca - punkty umiejętności to coś, o co warto się postarać.

ACTION TIPS BONUS

Warto poświęcić trochę czasu na dokładne przeszukanie etapów - znajdziesz wówczas wszystkie poukrywane tu sekrety i dostaniesz mnóstwo punktów umiejętności, co znacznie ułatwi kolejne, naprawdę trudne etapy.

No One Lives Forever 2

Lata 60 - psychodeliczna muzyka, spódniczki mini i syndykaty zbrodni.



ocena

Sporo humoru, świetny klimat, przede wszystkim zaś smakowita gra.

Producent: **Monolith**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **akcja/FPP**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Pierwsza część No One Lives Forever w gatunku gier akcji z widokiem FPP była czymś wyjątkowym - podczas gdy twórcy innych tytułów skupiali się na tym, by jak najbardziej realistycznie odtworzyć brutalne walki z mutantami lub kosmitami, odpowiedzialne za NOLF-a studio Monolith wybrało drogę zupełnie inną. Ich tytuł był kolorowy - nie zaś industrialnie mroczny. Pełny humoru - nie traktował z nadmierną powagą o walce z pomiotami szatana. Grę charakteryzowała też rozbudowana fabuła, poza tym wymagała od gracza nieco więcej niż szybkiego naciskania za spust - a było to wtedy, gdy w FPS-ach skupiono się przede wszystkim na trybie mulitplayer. Ta gra była bardzo dobra, choć miała kilka niedociągnięć - ale wszystkie zostały naprawione w No One Lives Forever 2.

W NOLF 2 Cate Archer, najbardziej urodziwa agentka, jaką dane nam było spotkać w grze komputerowej, powraca do tajnej organizacji UNITY, która wciąż walczy z międzynarodowym syndykatem zbrodni H.A.R.M. W dzisiejszych czasach syndykatów takich już nie ma, ale w latach 60 (wnioskując z pierwszych filmów o Jamesie Bondzie i obu części NOLF-a) były one prawdziwą zmorą. Jak to zazwyczaj bywa, członkowie H.A.R.M. planują (przy wykorzystaniu sowieckiego superwynalazku) całkowitą dominację nad światem - tym razem jednak postanowili też, że unicestwią Cate Archer i doprowadzą do rozwiązania UNITY. A do tego nie można oczywiście dopuścić - bez Cate nie byłoby przecież trzeciej części gry!!!

Fabułę rozłożono tu na 40 poziomów, tworzących łącznie 15 dużych etapów. Grę rozpoczyna poziom-samouczek, w przeciwieństwie jednak do pierwszej odsłony gry, nie jest to typowy trening, tylko pełno prawna misja rozgrywająca się w japońskiej wiosce Inotakimura. Tu, Cate ma sfotografować uczestników spotkania H.A.R.M. Później akcja przenosi się w kilka innych i równie egzotycznych, co Inotakimura, miejsc, m.in. na Syberię, Antarktykę, Indie, a nawet do wioski Akron w stanie Ohio.

Ponieważ Cate to agentka, i na dodatek tajna, gra z jej udziałem wymaga od gracza nieco więcej wysiłku niż tylko skakanie po arenie z palcem na przycisku myszy. Typowego strzelania jest tu zdecydowanie mniej niż w innych grach akcji z widokiem FPP, mniej nawet niż w poprzedniej edycji. Nie przez przypadek jej twórcy nie określają jej mianem 'first-person shooter, a 'first-person spy game'. Tę różnicę naprawdę się tu czuje. Podczas przygody na każdym z poziomów Cate ma do wykonania konkretne i jasno określone zadania, których ukończenie wymaga od niej zazwyczaj trzech rzeczy - zebrania wszelkich wskazówek i dowodów dostępnych na danym poziomie, wykorzystania gadżetów znajdujących się w jej inwentarzu (m.in. urządzenie dekodujące czy banan, którego zastosowanie musisz odkryć samodzielnie) oraz umiejętnego połączenia skradania się z otwartą walką. W stosunku do oryginału znacznie rozbudowano te elementy gry, które związane są ze skradaniem się. Pod tym względem NOLF 2 niezmiernie przypomina Thiefa - ciała przeciwników można przenosić w niewidoczne miejsca, a na każdym etapie znajduje się co najmniej kilkanaście (sygnalizowanych ikonką oczka pojawiającą się na ekranie), gdzie Cate może się ukryć, nie zwracając na siebie uwagi przeciwników. Zrezygnowano natomiast z etapów, w których wykrycie przez strażników oznaczało koniec misji - tu, zawsze pozostaje szansa, by wywalczyć sobie jakąś drogę ucieczki.

// W stosunku do oryginału znacznie rozbudowano te elementy gry, które związane są ze skradaniem. Pod tym względem NOLF 2 niezmiernie przypomina Thiefa - ciała przeciwników można przenosić w niewidoczne miejsca, a na każdym etapie znajduje się co najmniej kilkanaście miejsc, gdzie Cate może się skryć, nie zwracając na siebie uwagi przeciwników. //

Kolejnym elementem nowego NOLF-a, który zmienia jego charakter, jest uproszczony system współczynników, jakie określają osiem różnych umiejętności Cate - od skradania się, przez celność, aż po skuteczność przeszukiwania ciał oraz pomieszczeń. Współczynniki te można zwiększać, korzystając z punktów przyznawanych po zakończeniu każdego poziomu (m.in. za odkrywanie dowodów, wskazówek i sekretów), co ułatwia rozgrywkę na kolejnych etapach.

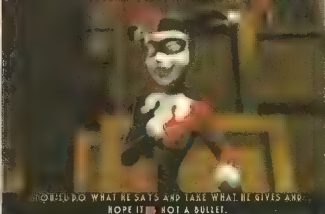
W NOLF 2 pod każdym względem rozwinięto pomysły z pierwszej części gry, ponadto dodano do tego doskonałą grafikę (engine Lithtech Jupiter), ogromną dawkę humoru i ciekawy tryb dla wielu graczy (oddzielna kampania do rozegrania w trybie cooperative). To doskonała gra akcji, jedna z obowiązkowych pozycji tego roku.

Jah Jah

Muzykalna 60: Muzyka pojawiająca się w NOLF 2 to 'space age pop', charakterystyczny dla lat 60 gatunek muzyczny spopularyzowany przez Raya Conniffa, który niedawno, w wieku 80 lat, wydał najnowszą płytę 'Cancion de Amor'. Ma facet zdrowie...


Mimo że sterowanie jest proste, walki są efektowne.


Miejsca, gdzie możesz skorzystać z haka, są specjalnie zaznaczone.



Jakość animacji jest wysoka.



Na etapach Bridge, Gas Works, Plant Electrocution 2, Rooftop Battle, SWAT Chase ukryte są koperty z dowodami, za które dostajesz dodatkowe punkty.

Batman: Vengeance

Mroczny rycerz powraca!

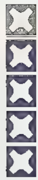


Wygląda na to, że szykuje się mały renesans PC jako platformy gier, co jest o tyle ważne, iż przez ostatnie miesiące (a może nawet dwa-trzy lata) konsole niemal całkowicie zdominowały rynek. Odrodzenie zwiastuje przede wszystkim kilka zbliżających się sporych premier i wyłącznie PC-towych (choćby Breed - czekajcie na tę grę), kilka hiciorów multiplatformowych, te pojawią się zarówno na konsole, jak i na PC, oraz tytułów, takich jak Batman: Vengeance właśnie. Ten ukazał się na PlayStation 2 mniej więcej rok temu, a fakt, że ktoś wydaje go teraz na "blaszaka", świadczyć może o opłacalności takiego interesu. Dodatkowo zaś dostajemy całkiem fajną, grywalną, zręcznościową gierkę, która być może na konsolach nie zrobiłaby większej furory - a to ze względu na silną konkurencję - jednak na PC to gra, jakich na tej platformie mało.

Batman: Vengeance niezwykle wiernie bazuje na wykupionej przez Ubi Soft od koncernu Warner Brothers licencji doskonałego serialu animowanego "Batman Adventures". Dzięki temu charakteryzuje go styl graficzny tego serialu (stworzony przez utalentowanego rysownika i animatora Bruce'a Timma); w sekwencjach animowanych i przerywnikach słyszymy głos z oryginalnej obsady serialu, również scenariusz konsultowano z scenarzystami Warner Bros. i firmy DC, wydającej komiksy o Batmanie. To wszystko przyczyniło się do tego, że gra ma filmowy, wciągający i tajemniczy klimat, a ten umiejętnie jeszcze podkreślany jest przez twórców szczegółami, takimi jak np. napisy przedstawiające twórców gry jeszcze podczas pierwszego etapu, co do złudzenia przypomina scenariusz filmu.

W tym klimacie, w eleganckiej oprawie graficznej i muzycznej, osadzono platformówkę z elementami prostej gry przygodowej oraz takimi sekwencjami walki i akcją w konwencji TPP. Mam pewne zastrzeżenia do pracy kamery, sterowania - ale są to błędy naprawdę drobne. Batman: Vengeance to najlepsza gra o Batmanie na PC, jedna z niewielu udanych filmowych licencji w historii gier komputerowych. Przenieś się do Gotham.

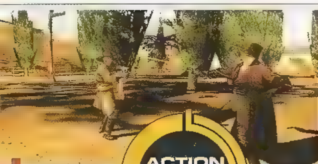

Tymo



ocena

Bardzo dobra adaptacja filmu/komiksu, tylko dobra gra.

Producent: **Ubi Soft**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **zręcznościowa**
Wymagania: **PII 500 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **32 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2, Xbox, GameCube**


Pojedynki dobrze wyglądają, lecz dają niewiele satysfakcji.






Chodź no to, kmiotku! Nadzieję cię na rożen!



O ile przeciwnik nie dysponuje bronią palną, możesz go ominąć łukiem. Po co się narażać, tym bardziej że delikwent i tak wstanie w kilka sekund po walce.

The Shadow of Zorro

Cień człowieka!



Zorro po raz pierwszy pojawił się na łamach powieści "The Curse Of Capistrano" Johnstona Mc Culeya. Zamaskowany mściciel w masce ma już ponad 80 lat - urodził się w 1919. Od tego czasu jego popularność wciąż rośnie - ot, choćby dzięki kinowej produkcji z Antonio Banderasem.

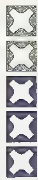
Dzięki Cryo również posiadacze konsol i blaszaków będą mogli uczestniczyć w przygodach hiszpańskiego bohatera. Historia opowiedziana w grze rozgrywa się w roku 1830, gdy Los Angeles było małym miasteczkiem gdzieś na zachodnim wybrzeżu USA. Przybywa doń nowy dowódca garnizonu Fuertes. Okazuje się, że Fuertes to człowiek, który w hiszpańskiej Saragossie - przed laty, podczas wojny - dopuścił się szeregu zbrodni. Jego pojawienie się w mieście z pewnością nie wróży nic dobrego. Don Alejandro (miejscowy arystokrata i ojciec Don Diego) nie ma zamiaru tolerować splamionego krwią Fuertesa. Don Diego, syn Don Alejandro, przywdziewa czarny płaszcz, kapelusz i maskę, stając się mścicielem w czerni - Zorro.

Gra plasuje się między tytułami w stylu Tomb Raidera a takimi jak VIP. Dlaczego wspomniałem o przeciętnej (delikatnie mówiąc) grze z Pamelą Anderson w roli głównej? Ano, zarówno Zorro, jak i Pamela zmuszają nas podczas walki, byśmy korzystali z tego samego systemu walki. Co z tego, że Zorro ma 200 różnych technik szermierczych, skoro walczy właściwie w pojedynkę, a rola gracza ogranicza się do wciskania przycisków ikonki, które wyświetlane są na ekranie. Taki system nie daje żadnej satysfakcji po wygranej walce.

Misje Zorro polegają na zbieraniu informacji, uwalnianiu uwięzionych - standard. Zadania zbytnio się nie różnią od tego, co oglądaliśmy już w dziesiątkach filmów o zamaskowanym mścicielu. Zorro pojawia się w koszarach wojska, to znowu w klasztorze, pueblo, w ruinach azteckiej świątyni oraz w jaskiniach. W większości tych miejsc będziemy się skradali, omijali lub likwidowali strażników. Grafika jest ładna, a animacjom nie można nic zarzucić, mimo to nic z tego nie wynika. Sterowanie to po prostu tragedia. Nie można zmienić domyślnego ustawienia klawiszy, a w menu, gdzie wybieramy typ i rodzaj pada, nie uwzględniono standardowego modelu, tylko sprzęt Microsoftu (Sidewinder) oraz konsolowe modele.

Muzyka to chyba najlepszy składnik w Shadow of Zorro. Z ogromnym ładunkiem wyrozumiałości siadałem do tytułu z Cryo, ale niestety ten jest po prostu słaby. Niezły wygląd to nie wszystko, czego potrzebuje gracz, a Shadow of the Zorro nie oferuje nic ponad to. Szkoda.


Takasha Wurt



ocena

TPP zbliżone nieco do Soul Reavera. Niestety tragiczne sterowanie i taki sobie system walki sprawiają, że gra jest o wiele słabsza.

Producent: **Cryo Interactive**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **akcja**
Wymagania: **II 400, 64 MB RAM, CDx8, WIN 95/98/2000/ME**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PS2**

Batman Nafciarz: Mało kto wie, że Batman to również miasto w południowo-wschodniej Turcji, w dolinie rzeki Batman (dopływ Tygrysu). Jest to największy w kraju ośrodek wydobycia ropy naftowej.


Niekiedy na ekranie widać tyle informacji, że trudno się w tym połapać.


By opanować instalacje wroga, wystarczy podjechać własnymi jednostkami pod symbol reprezentujący jego kontrolę nad danym terenem.


Kiedy wzywasz lotnictwo, uważaj, by w tym czasie twoje wojsko nie znalazło się w strefie rażenia.

ACTION TIPS BONUS

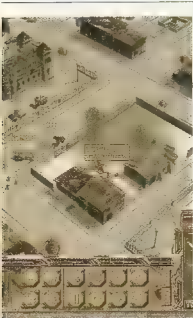
Zaopatrzenie tutaj to rzecz najważniejsza. Zawsze staraj się, by pojazd zaopatrzeniowy znajdował się w odwodzie, planuj ataki i sprawdzaj ilość dostępnej amunicji. To klucz do zwycięstwa w grze.

Frontline Attack: War Over Europe

Earth 2150 na frontach II wojny światowej!

ocena
Przestarzały RTS z zaledwie kilkoma nowatorskimi pomysłami.

Producent:	**Reality Pump**
Dystrybutor:	**Topware Interactive**
Gatunek:	**RTS**
Wymagania:	**PII 333 MHz, 64 MB RAM**
Karta graficzna:	**8 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**nie**





To miłe odpalić gierkę i oglądać intro, w którym znaleźć można polskie nazwisko. I to nie jedno, nawet zamerykanizowane - ale za to na każdym ekranie i przy każdej funkcji, jaką dany człowiek pełnił w zespole przygotowującym tytuł. A tak jest właśnie w przypadku Frontline Attack: War Over Europe - polskiej gry przygotowanej przez krakowskie studio Reality Pump (twórca serii gier strategicznych Earth 2100), wydawanej w naszym kraju przez Topware Interactive, a na całym świecie wielki koncern Eidos. To miłe - szkoda tylko, że sama gra niczym specjalnym nie zachwyca.

Frontline Attack: War Over Europe - jak już wiecie - to strategia czasu rzeczywistego, akcja zaś rozgrywa się na frontach II wojny. Po rozpoczęciu rozgrywki wybierasz tryb multilpayer, misje pojedyncze oraz co najważniejsze, kampanię dla jednego gracza. Ponieważ tytuł wprowadza trzy strony konfliktu, do wyboru masz - niemiecki Werhmacht, wojska alianckie oraz Armię Czerwoną - a dla każdej z tych stron przygotowano 2 kampanie. Łącznie wszystkich jest w grze sześć - Droga na Rzym, Bitwa o Francję, OP "Barbarossa", Ofensywa w Ardenach, Obrona Moskwy, Bitwa pod Kurskiem. Sześć to liczba całkiem pokaźna, niestety po rozpoczęciu okazuje się, że kampanie są niebardzo zróżnicowane, a misje w nich zawarte bliźniaczo podobne zarówno pod względem graficznym (jedyna widoczna różnica to podział na misje zimowe i letnio-wiosenne), jak i stawianych przed graczem zadań (utrzymaj pozycję, zdobądź bazę wroga itd.).

Z zasadami rozgrywania misji zapoznajemy się w podzielonym na dwie części treningu - i warto to zrobić, bo opanowanie interfejsu oraz kilku innowacyjnych elementów, jakie wprowadzili twórcy Frontline Attack, nie jest wcale takie proste. Interfejs to największa wada gry - nie dość, że mało estetyczny, szarobury i niewyraźny, to jednocześnie zupełnie nieintuicyjny. Rysunki przedstawione na ikonkach są mało czytelne i wcale się nie kojarzą (na pierwszy rzut oka) z poleceniami, jakie się za ich pośrednictwem wydaje (na szczęście grę wyposażono w system pomocy kontekstowej, zatem wystarczy najechać wskaźnikiem myszki na ikonkę, by pojawił się opis). Poza tym interfejs nieumiejętnie wykonano graficznie i nie zawsze masz pewność, że komputer przyjął wydane przez ciebie polecenie - przydałaby się animacja dla wciskającej się ikonki lub coś w tym rodzaju.

// Oprawa graficzna tytułu odstaje od tego, co obecnie jest na rynku standardem. Engine jest trójwymiarowy, ale nie wygląda to szczególnie efektownie - a w porównaniu z tym, co widzimy w Warcraft III czy Battle Realms, to prawdziwy brzydal. //

Również rozgrywka nie wyróżniałaby się niczym spośród wielu innych w RTS-ach, gdyby nie zasygnalizowane już w wcześniejszym akapicie innowacje. A najważniejsza z nich to wprowadzenie systemu reagującego na kończącą się amunicję i na pojazdy zaopatrzeniowe. W związku z tym nieustannie musisz dbać o to, by na terenie kontrolowanym przez twoje wojska znajdowały się składy amunicji oraz by pojazd dostarczający ją do twoich wojsk przez cały czas był na chodzie. Inne mniej rewolucyjne, ale i tak rzadko spotykane rozwiązania to rozbudowane opcje wsparcia lotniczego i artyleryjskiego oraz obsadzanie wojskowych instalacji wroga (bunkry, schrony, wieże wartownicze) własnymi siłami. Gdyby nie to, tytuł i jego twórcy powinni płonąć w piekle za popełnienie koronnego grzechu projektantów gier - braku oryginalności. Jednak dzięki pomysłom, o jakich tu wspomniano, Frontline Attack: War Over Europe jest dość grywalny - bez wariacji oczywiście - odpuścimy im.

Na tym narzekanie się nie kończy - oprawa graficzna odstaje od tego, co obecnie jest na rynku standardem. Engine gry jest trójwymiarowy, ale nie wygląda to szczególnie efektownie, a w porównaniu z tym, co widzimy w Warcraft III czy Battle Realms, to prawdziwy brzydal. Lepiej wypada udźwiękowienie, ale ponownie - jak inne elementy - jest to poziom co najwyżej średni.

Miło jest oglądać polskie nazwiska w czołówkach gier - ale jeszcze milej wtedy, gdy gra, której poświęca się niedzielne popołudnie, jest niezła. Nawet bez polskich nazwisk.

Tymo

Edytor marzeń: Do gry Frontline Attack: War Over Europe dołączono edytor map, który jest jednym z najlepszych, jakie mieliśmy okazję oglądać w akcji. Oferuje ogromne możliwości i jest sporo łatwiejszy w obsłudze niż sama gra. Dla fanów II wojny światowej - prawdziwa gratka.



Nasz bohater w całej krasie. Mimo że ma tatuaż jak filmowy Seed, do Georga Clooneya nieco mu brakuje.



Paralizator to podstawowa, ale skuteczna broń.



Kałuże krwi, stosy zwłok i kapiąca z sufitu posoka - to norma w grze.



W FDTD na każdym kroku natykasz się na jegomościów, którzy odeszli już do lepszego świata.



Może słówko dla naszych wiernych czytelników?



Używaj kuszy tylko w dużych lokacjach. W innych miejscach przeciwnik i tak zdąży podejść i pochlastać twojego bohatera. Ucz się, jak sie posługiwać miotaczem płomieni. To najlepsza broń na zombiaki.

From Dusk Till Dawn

Zło wypełza po zmierzchu!



Facet z wielkim tatuażem - Seed Gecko, który razem z bratem Richiem obrabował bank, próbuje uciec do Meksyku. Po drodze Seed i Richie mordują policjantów oraz przypadkowych świadków i ostatecznie trafiają do specyficznego lokalu, a ten okazuje się siedliskiem wampirów.

Rising Sun to przerobione z tankowca, ultranowoczesne i pływające więzienie. Seth Gecko postanowił uciec z tej niezatapialnej trumny najbliższej nocy. Nie ma wyjścia - jeśli tego nie zrobi, za kilka dni będzie trupem. Jego prośbę o ułaskawienie odrzucono.

Zbrojnym ramieniem Setha kierujesz oczywiście ty. Widoczek w trzeciej osobie (TPP) nasuwa na myśl Max Payne'a, ale takie porównanie musiałoby wyjść na niekorzyść From Dusk till Dawn. Przede wszystkim dlatego, że w grze z Gamesquadu wykorzystano nieco zmodyfikowany silnik z The Devil Inside. Możliwości, jakie daje ten engine, nie są porażające i mimo pewnych poprawek, ogólny efekt jest jedynie zadowalający.

Podstawową bronią jest tu paralizator. Ta miła zabawka oraz pistolet nie są ograniczone co do ilości impulsów elektrycznych czy wystrzałów - jest to jednak broń słaba. Na cały arsenał składa się w sumie 20 rodzajów pukawek, czyli jest w czym wybierać. Oprócz tradycyjnych jak shotgun, nailing gun czy UZI PM jest też mój ulubiony, pamiętany jeszcze z Postala - miotacz płomieni. Poręczny karabin maszynowy, kusza, granaty oraz inne ciekawe fanty również doskonale spełniają własną rolę.

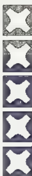
Są też poczciwi zombi, ożywieńcy, a także strażnicy i przemienieni ludzie z oddziałów antyterrorystycznych. Spore wrażenie robi wielki potwór z głową jakby Pana Dyni.

Jak to kiedyś śpiewał zespół Piersi - roboty jest kupa! Wszystko to odbywa się w malowniczych sceneriach - są nimi szare ściany kabin okrętowych. Tutaj akurat zastrzeżeń wielkich nie mam, bo niemal wszędzie postarano się o dodatkowe "elementy", a te urozmaicają monotonię marynarskiej służby. A to jakiś facet wisi nabity na barierkę, a to korpusik bez głowy leży cicho pod ścianą. Wyobraźcie sobie salę zalaną migającym czerwonym światłem alarmu, pełną wody oraz iskier elektrycznych przeskakujących po kablach. Do tego widoku dodajcie jeszcze nieludzko zmasakrowane szczątki, ochlapane juchą ściany i prawie nienaruszonego faceta, który wisi pośrodku sali. Z pozbawionego dłoni kikuta kapie krew... kap...kap...kap... tak, tak. Można oszaleć.

// Wróg to różnego rodzaju wampiry. Jedne mogą chodzić po ścianach i sufitach, w czym przypominają Obcego. Inne to zatruci jadem więźniowie. //

16 sporych lokacji kończy się jednak bardzo szybko. Podobnie jak w Max Payne'ie - czuje się tu pewien niedosyt. Gra nie wsysa zresztą z taką siłą. Scenariusz nie jest tak wciągający, a i realizacja nie rzuca na kolana. Mimo wszystko From Dusk till Down to rzetelnie wykonany i dobry tytuł, który pozwoli spędzić kilka uroczych wieczorów sam na sam z komputerem. Wystarczy tylko, by poprawić klimat, zapalić kilka świec i zgasić światło. Będziesz miał większe oczy niż strach i duszę na ramieniu. Warto się zderzyć z FDTD i pokazać krwiopijcom, kto tu rządzi. To miłe i przyjemne zajęcie, a przecież właśnie to w każdej grze jest najważniejsze.

Takasha Wurt



ocena

Dość już stare TPP, wspiera się na popularności filmu. Jeśli lubisz bebechy, krew, trud i znój - gra przypadnie ci do gustu.

Producent: **GameSquad**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **akcja**
Platforma: **Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98**
Multiplayer: **nie**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **nie**

Zabója Seth: Seth lub Set to bóg w mitologii egipskiej. Był bratem i zabójcą Ozyrysa. Co ciekawe, w filmie From Dusk Till Dawn Seed (główny bohater gry) przedstawiony jest jako brat i zabójca Richiego.



Cóż, może na co dzień nie używano bombowców strategicznych przeciw okrętom, ale skoro nadarza się taka możliwość.

Pociąg pancerny kontra zagon pancerny - wynik wcale nie jest przesądzony.

V2 i bombowce, dokładnie tak jak w rzeczywistości!

Nec Hercules contra plures albo bunkier kontra bazooki.

Zrzut racji żywnościowych w Afganistanie.

ACTION TIPS BONUS

Pamiętaj, że każda strata jest tu nieodwołalna. Nieprzemyślane rajdy na wrogie pozycje kończą się przegraną - przede wszystkim postaraj się rozpoznać położenie wroga, by później wykorzystać to do zadania decydującego ciosu.

ocena

Fajny dwuwymiarowy RTS dla bardziej ambitnych graczy - niestety w 2D.

Producent: **FireGlow**
Dystrybutor: **CDV**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **Pentium II 233, 64 MB RAM, Win95/98/Me/NT/2000/XP**
Karta graficzna: **4 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**

Sudden Strike 2

Walki pikseli na frontach drugiej wojny światowej!



W dobie wszechobecnych akceleratorów 3D wydawać by się mogło, że dwuwymiarowe strategie to już historia. Jest mimo to firma, która pokazała, że 2D jeszcze nie zginęło - FireGlow. Ich Sudden Strike nie tylko pójdzie równie dobrze na najzwyklejszym TNT, jak i na najnowszym Radeonie, ale i najprostszej karcie PCI (o żadnych innych wymaganiach co do grafiki nikt i nigdzie nie pisze!). Do tego jeszcze PII 333 oraz 64 MB RAM-u, ale przyznacie chyba, że obecnie nie jest to jakikolwiek problem, tym bardziej że na takim sprzęcie gra nie tyle się uruchamia, co jest jak najbardziej grywalna!

Wziąwszy pod uwagę takie wymagania sprzętowe, można by wprawdzie sądzić, że ma się do czynienia ze starym i słabiutkim tytułem, na który nie warto nawet spojrzeć. Jednak nic bardziej mylnego! Wystarczy popatrzeć na obrazki! Sudden Strike 2 nie powinien się niczego wstydzić! Ba, wygląda lepiej niż większość trójwymiarowych RTS-ów, w jakie obecnie można zagrać! Las, który wygląda jak las właśnie a nie poletko pojedynczych drzewek, szczegółowe budynki, które otoczono płotami, do tego jeszcze tory kolejowe z kursującymi pociągami, działa, czołgi, piechota... ech, ten poziom detali - póki co - jest jeszcze w grach w pełni trójwymiarowych po prostu niedostępny!

Ale przecież nie samym wyglądem człowiek żyje. Tym bardziej że 2D - poza oczywistymi zaletami - ma również oczywiste wady. By na ekranie wyświetlić możliwie duży teren, przyjęto dość spore pomniejszenie, przez co pojedynczy żołnierz składa się tu z kilkunastu pikseli. I choć na pierwszy rzut oka widać, że to faktycznie żołnierz, określenie formacji, do jakiej należy, wymaga już dłuższych oględzin. A na te podczas walki czasu zazwyczaj nie ma, zaś o zoomie nikt tutaj niestety nie słyszał. Podobnie jest z obrotami. Owszem, niby budynki czy drzewa staja się przezroczyste, gdy się za nie wejdzie, ale nie tyle rozwiązuje to problem, co sprawia, że ten staje się mniej dokuczliwy. Choć i tak przyznam szczerze, że nie raz i nie dwa kręciłem kółkiem myszki, by zbliżyć się do żołnierzy tudzież wciskałem strzałki, by przyjrzeć się im z drugiej strony... cóż, siła przyzwyczajenia.

Dość jednak o grafice! Pora zająć się samą grą. Do wyboru mamy tutaj pięć kampanii, po jednej na każdą ze stron - którymi można tu walczyć: Niemców, Amerykanów, Rosjan, Japończyków oraz Brytyjczyków. W sumie misji jest ponad trzydzieści, a to liczba jak najbardziej wystarczającą: na przejście jednej trzeba bowiem zarezerwować dobrych kilka godzin! A - oczywiście można rozpocząć od dowolnej kampanii, ale lepiej trzymać się kolejności zaproponowanej przez twórców. Kolejne misje są bowiem dość trudne i mniej zaawansowanych mogą tylko do gry zniechęcić...

// A że to II wojna światowa, ponadto wygląda nad wyraz realistycznie (zresztą autorzy chwalą się, że z jeszcze większą dbałością o szczegóły odtworzyli parametry jednostek, więc realistyczny jest tu nie tylko wygląd), a i działa właściwie na każdym sprzęcie: cóż, może i przełomem nie jest, ale zagrać weń jak najbardziej warto! //

A szkoda by było! Poza 250 różnymi jednostkami są tu też smaczki, takie jak zajmowanie budynków, niszczenie ich, przejmowanie wrogiego sprzętu czy wsparcie lotnicze, którym - w przeciwieństwie do części pierwszej - możemy samodzielnie kierować! Zresztą zniszczyć można nie tylko budynki, a dzięki temu obserwacja przejazdu czołgów sprawia niesamowite wrażeni. Ach, te powalone płoty... poza tym są jeszcze (wspomniane już) pociągi (pancerne) i okręty desantowe, i niszczyciele... Po prostu druga wojna światowa!

Oczywiście nie zabrakło także trybu gry wieloosobowej (niestety nie ma tu botów i grać można jedynie z żywymi przeciwnikami) oraz edytora. Jest nawet opcja zapisywania przebiegu misji tak, by ją później w spokoju oglądać! Wprawdzie póki co jest ona niestety niedopracowana, nie ma np. przewijania, ale wypada mieć nadzieję, że zostanie to poprawione w patchach.

I choć mimo wszystko Sudden Strike 2 trudno byłoby nazwać tytułem przełomowym - w końcu stanowi tylko rozwinięcie idei zaprezentowanych w pierwszej części tytułu - to jeśli szukacie RTS-a dla bardziej ambitnych, ten będzie prawdopodobnie najlepszą obecnie propozycją. Jest w końcu jedną z wcale nie tak wielu gier, w których zadanie wykonujemy siłami, jakie dostajemy na początku misji: bez wydobywania surowców, bez stawiania fabryk. A że to II wojna światowa, ponadto wygląda nad wyraz realistycznie (zresztą autorzy chwalą się, że z jeszcze większą dbałością o szczegóły odtworzyli parametry jednostek, więc realistyczny jest tu nie tylko wygląd), a i działa właściwie na każdym sprzęcie: cóż, może przełomem nie jest, ale zagrać weń jak najbardziej warto!

Khairr

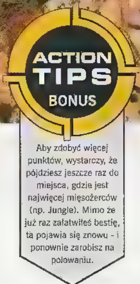
Grę wyposażono potencjalnie w świetną opcję nagrywania powtórek - bo te, wziąwszy pod uwagę widowiskowość SSII, wyglądają po prostu super! Dlaczego zatem tylko potencjalnie? Niestety obecnie nie można tych powtórek przewijać, a oglądanie dwugodzinnej misji, by zobaczyć parę świetnych akcji - zbyt pasjonujące nie jest...

Ups! Ten ptaszek zepsuje Reginie makijaż!





Podążanie za ... światełkiem!



Aby zdobyć więcej punktów, wystarczy, że pójdziesz jeszcze raz do miejsca, gdzie jest najwięcej mięsożerców (np. Jungle). Mimo że już raz załatwiłeś bestię, ta pojawia się znowu - i ponownie zarobisz na polowaniu.

Dino Crisis 2

Potworne jaszczury w przerażającym miejscu!

Edward City zostało doszczętnie zniszczone. Dylan przeszukuje sklep, a nuż znajdzie puszkę skondensowanego mleka?



ocena

Godny następca Dino Crisis 1 oferuje równie wiele satysfakcji, co utytułowany kuzyn (Resident Evil).

Producent: **Capcom**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **survival horror**
Wymagania: **Pentium II 600 MHz, 64MB RAM, Win 98/ME/2000**
Akcelerator: **16 MB**
Mutliplayer: **nie**
Inne platformy: **PSX**



Rząd zadecydował, że potencjalne korzyści, jakie przyniosłaby penetracja odległych o miliony lat epok, są wystarczającym przyczynkiem do otwarcia przejścia w czasie. Jak to zwykle bywa, coś poszło nie tak i miasto Edward City zostało porwane przez strumień czasu. Historia jest zawiła i często wiąże wątki z tymi z pierwszej odsłony Dino Crisis. Jeśli chcesz uczestniczyć w przygodach Reginy ponownie, możesz się zetknąć z przerażającymi bestiami w grze Dino Crisis 2 jeszcze raz.

Dino Crisis jest dziełem Capcomu - firmy, która generuje gorące konsolowe giery. Jej sztandarowym tytułem jest znana seria Resident Evil. W Dino Crisis nie mocujemy się jednak z zombiakami, tylko z najprawdziwszymi dinozaurami. Obiekty są jakby wdzięczniejsze i bardziej eleganckie od ledwo powłóczących nogami po ziemi umarlaków.

Podobnie jak w przypadku Dino Crisis 1, intro gry już na wstępie podbija ciśnienie i sprawia, że rączki trzęsą się z emocji. Mimo że jedynie bohaterzy gry i przeciwnicy są trójwymiarowymi obiektami, scenerie przygotowano tak zgrabnie, że nie odczuwa się specjalni dyskomfortu. Kamera działa automatycznie i wybiera zawsze takie ujęcie, jakie daje efekt głębi. Równocześnie tła są dobrze narysowane, dzięki czemu szybko przyzwyczajamy się do specyficznego wyglądu gry (i równie szybko go docenić). Łącznie 2D i 3D nie zawsze wychodzi tytułom na dobre, ale w tym przypadku udało się to świetnie. Oczywiście są i minusy. Kamera działa automatycznie, co powoduje, że niekiedy ukazuje plan, zupełnie nas nie interesujący. Bywa, że podczas walki widok nagle zmienią się i widzimy naszego bohatera tuż przed nami, na pierwszym planie, co może się dla niego zakończyć tragicznie (nie widać atakującego dino).

Sporą innowacją w odniesieniu do Dino Crisis 1 są menu oraz wyposażenie komandosa. W DC1 wymyślono dość zawiły system, który pozwalał m.in. łączyć niektóre środki farmakologiczne, by uzyskać nowy związek o odmiennym działaniu. Jednocześnie zabrakło podpisów i opisu przedmiotów, zaś menusy były po prostu ubogie graficznie. Tym razem jest o niebo lepiej. Po pierwsze, nie kombinujemy ze specyfikami, tylko korzystamy z gotowych apteczek (różnego rodzaju i o odmiennym działaniu). Menu przerobiono - i jest teraz jasne oraz przejrzyste, a przedmioty zyskały wreszcie wyczerpujący opis.

W Dino Crisis 2 gramy dwiema postaciami, ostatnimi z członków zdziesiątkowanego oddziału SWAT. Każda postać ma odmienny arsenał broni i wyposażenia dodatkowego, co znacznie urozmaica grę. Akcji na pewno nikomu nie zabraknie. Penetrując kompleksy Research Facility, Millitary Facility i Edward City, raz po raz trzeba walczyć z potworami. Niektóre fragmenty gry specjalnie wręcz przygotowano do tego, byśmy musieli po wielokroć udowadniać, że mamy dobre oko i niezły refleks. Przemieszczając się między różnymi sekcjami bazy, należy przejść przez kilka etapów (np. ścieżka w dżungli), gdzie co chwilę atakują dinozaury. Kiedy za plecami słychać cichy pomruk, a tuż przed komandosem wychyla się z chaszczy paszcza zaopatrzona w garnitur ostrych kłów, ciśnienie naprawdę rośnie.

// Specjalnym dodatkiem, atrakcją gry jest Dino Coliseum (opcja pojawia się po ukończeniu gry). W trybie tym możemy walczyć na specjalnej arenie przeciwko wszystkim dinozaurom, jakie wystąpiły w grze - tzw. pit-fighting. //

Podczas gry natkniemy się na kilkanaście gatunków bestii. Najmilszy jest compsognathus, który z racji niewielkich rozmiarów zajmuje się raczej dojadaniem padliny. Najczęściej spotykamy velociraptora i supervelociraptora. Ten modny po "Jurajskim Parku" dino atakuje niemal zawsze w grupie. Największych przeżyć dostarczają jednak największe gady. Inostrancevia, triceratops, tyrannozaurus rex i allozaurus są równie przerażające jak w "Parku Jurajskim" i generują tony strachu. Będziecie mogli przekonać się, jak to jest uciekać przed rozwścieczonym triceratopsem. Jest też misja, gdzie trzeba umykać samochodem przed głodnymi tyrranozaurami (na samochodzie zamontowano ckm).

Jeśli już o broni mowa, mamy tutaj naprawdę dużo, dużo dobrego sprzętu (w DC1 mieliśmy tylko trzy rodzaje broni). Oprócz podstawowych, takich jak semi pistol czy shotgun, w arsenale komandosów są o wiele ciekawsze flinty. Dylan może np. posługiwać się olbrzymim karabinem anti tank rifle. Ta przeciwpancerna rusznica normalnie służy do zwalczania lekkich czołgów. Odrzut tego działa pcha bohatera na kilka metrów w tył, a trafiony dinozaur leci w górę jak wystrzelony z procy (te lżejsze gatunki). Regina również dysponuje podobną bronią, ale o ciut mniejszym kalibrze, i szybkostrzelną (ulubiony ckm Johna Rambo). Bardzo podobały mi się również klasyczne karabinki uzi, którymi sprawnie się posługuje. Na potwory w rodzaju tyrranozaura najlepszy jest rocket launcher - najpotężniejsza broń w grze. Działo to strzela jednocześnie trzema kierowanymi rakietami, co zaskoczy każdego potwora. Z innych ciekawych pukawek warto wymienić misile POD i flame launchera.

Aby jednak walczyć wybraną postacią lub bohaterem, trzeba go najpierw kupić (za zdobyte punkty). Opcja przypomina nieco mercenaries z Resident Evil 3.

Dino Crisis 2 to spory postęp w stosunku do pierwszej części, a przede wszystkim gorąca, przerażająca jak diabli i wciągająca po uszy gra, od której trudno się odlepić. Pewnie niedociągnięcia, o których wspomniałem, nie są tak ważne, by niwelowały radość z giercowania. Jeśli szukasz porządnej dawki adrenaliny i horroru, przy której będziesz trząsł się ze strachu, Dino Crisis powinno znaleźć się w twoim arsenale. Nie będziesz żałował.

Takasha Wurt

Większy od T-Rexa: Tarbozaur (Tarbosaurus bataar), należący do dinozaurów gadziomiednicznych Saurischia, był najprawdopodobniej największym wśród drapieżnych dinozaurów - długość jego sięgała ok. 14 m, a jego zęby miały wielkość i długość zbliżoną do naszych noży kuchennych.


Fani serii znajdą tu kilku starych znajomych...


Bijesz kobietę? Ty łobuzie!


Stary, ale masz niewyjściową koszulę... No co ty, żartowałem.


Ściany zmieniają taktykę walki w nowej odsłonie Tekkena.



Chcesz grać Pandą? Na ekranie wyboru postaci podświetl Kumę i wciśnij trójkąt lub kółeczko.



ocena
Porządna, szybka bijatyka - ale rewolucja to nie jest.

Producent:	Namco
Dystrybutor:	Sony Poland
Gatunek:	beat'em up
Platforma:	PS2
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	nie

Tekken 4

Król Żelaznej Pięści uderza po raz czwarty...



Tekken. Co tu dużo gadać - to tytuł, który wszystkim fanom bijatyk i ostrego prania po pyskach kojarzy się przede wszystkim z konsolą PlayStation. Spytaj kogokolwiek o bijatykę na maszynkę Sony, a w 95% przypadków otrzymasz odpowiedź - Tekken. Dokładniej zaś Tekken 3, jeśli będziesz pytał o PSX i Tekken Tag Tournament, jeżeli mowa o czarnym PS2. Czy nowa, oznaczona numerem czwartym część serii zmieni tę sytuację? Czy Tekken 4 jest najlepszą bijatyką na PlayStation 2?

Odpowiedź na te pytania zależy od tego, czego dokładnie się spodziewasz. Chcesz przełomu, czegoś, co popchnie serię Tekken w nowe tysiąclecie? Wtedy najprawdopodobniej zawiedziesz się. Chcesz niesamowitej, jeszcze lepszej niż w Tekken Tag Tournament grafiki, nowych postaci, nowych ciosów, dawki adrenaliny? Znajdziesz to tu na pewno, choć i tak bardziej wymagający mogą narzekać, że nowych elementów nie jest aż tak dużo, jak można by się spodziewać. A może chcesz po prostu dostać porządnego beat-em upa - i nie zastanawiałeś się nocami, jaki będzie nowy Tekken? Wtedy nie pożałujesz ani złotówki wydanej na grę!!!

Tekken 4 zaczyna się efektownym intro, które jednak - podobnie jak to z Tekken Tag Tournamenta - niewiele ma wspólnego z tym, co dzieje się w grze później. W intrze poznajemy natomiast wojowników, którymi przyjdzie nam sterować - tu, fani serii na pewno dostrzegą kilka nieznanych wcześniej twarzy. Nowych fighterów jest w grze pięciu. Są to - kolejno: Combot (robot przyjmujący style walki innych), Violet (bazowany na Lee Chaolinie z poprzednich części), Craig Marduk (uliczny wojownik), Steve Fox (bokser z Wielkiej Brytanii) oraz Christie Monteiro (chyba pierwsza w bijatykach babkach, korzystająca z technik capoeiry). Razem ze starymi i ukrytymi fighterami do wyboru pozostaje łącznie 19 postaci, co może się wydawać liczbą niewielką w świetle 34 z TTT, ale przynajmniej wojownicy rzeczywiście różnią się od siebie i każdy posługuje się zupełnie innym stylem walki.

Sama walka w dużym stopniu przypomina to, co znamy z poprzednich części - tyle tylko, że pojedynki rozgrywane są tu jeden-na-jednego (niestety nie ma trybu Tag). Nowością najgłośniej reklamowaną przez Namco jest wprowadzenie na arenach walk interaktywnych elementów. Na większości z nich znajdują się ściany (także pod prądem) lub inne przeszkody ograniczające pole walki i można je wykorzystać, by pognębić przeciwnika - np. przyciskając go do ściany, a to sprawia, że ciosy zadają dwa razy więcej uszkodzeń (przeciwnik obija się zarówno o twoje pięści, jak i o ściany). Z jednej strony - takie rozwiązanie zasługuje na minus - bywa bowiem, że areny wydają się za małe, z drugiej - znacznie poszerza to ilość możliwych zagrywek taktycznych, tym bardziej że pojawiło się tu usunięcie, umożliwiające wyrwanie się z potrzasku. Osobiście nowa tekkenowa atrakcja przypadła mi do gustu, ale zdaję sobie sprawę, że znajdą się gracze, którzy mogą kręcić na to nosem.

// Oprawa graficzna nowego Tekkena to bezdyskusyjnie najlepsza grafika w bijatyce na PS2. Finezję, z jaką ruszają się przeciwnicy, trzeba po prostu zobaczyć, podobnie jak bardzo szczegółowe, dopracowane, naszpikowane graficznymi efektami plansze (np. odblaski słońca, spływająca woda). //

Oprawa graficzna nowego Tekkena to bezdyskusyjnie najlepsza grafika w bijatyce na PS2. Finezję, z jaką ruszają się przeciwnicy, trzeba po prostu zobaczyć, podobnie jak szczegółowe, dopracowane i naszpikowane efektami (np. odblaski słońca, spływająca woda) plansze. Również filmiki kończące główny tryb gry dla każdej postaci oszałamiają efektownością, choć poziom nie jest wśród nich wyrównany - na szczęście waha się między bardzo dobrym, a hollywoodzko oszałamiającym.

Poza głównym trybem - Story - Namco udostępniło 7 innych, w tym nieco chybiony Tekken Force (prosta bijatyka z czterema etapami i setkami przeciwników). Rozgrywanie tych trybów to oczywiście tradycyjne już punktowanie najróżniejszymi bonusami, np. w rodzaju nowych aren do walki. Jak zwykle jest to gwarancja tego, że Tekken 4 nie znudzi się szybko. Wydaje mi się jednak, że mimo wszystko szybko o grze zapomnimy - gdy pojawi się wreszcie Soul Calibur 2 i Mortal Kombat: Deadly Alliance. Bo Tekken to naprawdę dobra solidna bijatyka - ale niestety nic więcej.

Func

Pokojowa Panda: Panda, bonusowa postać, jaką można odkryć w wszystkich częściach Tekkena, to w rzeczywistości pokojowy, chroniony prawem zwierzak. Żywi się głównie pędami bambusa i roślinami, trudno zatem powiedzieć, dlaczego twórcy serii zrobili zeń krwiożerczego wojownika...



Od czasu do czasu możesz wziąć udział w wyścigach specjalnych takimi starymi autkami.





Model uszkodzeń jest naprawdę dobry.



Chcesz uzyskać dostęp do wszystkich torów? Na ekranie Bonus wpisz QTRIKX lub TMYTKO. Wszystkie auta? Wpisz XKIMCF lub LEZEJD.



TOCA Race Driver

Życie kierowcy - piękne samochody i szybkie kobiety!



ocena

Pierwszy krok w stronę nowego oblicza gier samochodowych.

Producent: **Codemasters**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **wyścigowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PC DVD-ROM**



TOCA Race Driver to pierwsza z gier wyścigowych nowej generacji. I nie chodzi tu wcale o nowoczesną grafikę czy nieprawdopodobne efekty dźwiękowe - bo akurat w tym zakresie TOCA nie jest rewolucyjna - a o podejście do samej rozgrywki i systemu przechodzenia do kolejnych etapów-wyścigów itd.

Firma Codemasters, twórca TOCA, wymyśliła, że w nowych grach wyścigowych z ich logo gracz będzie nie tyle ścigał się po torze w ramach symulacji prawdziwych wyścigów, co - dosłownie - stanie się kierowcą rajdowym. Odczuwacie różnicę? Chodzi o to, że gra nie polega tutaj na tym, by przechodzić kolejne etapy podsuwane przez komputer - bez uzasadnienia, bez możliwości dokonania innych wyborów. TOCA Race Driver to raczej interaktywny film o kierowcach rajdowych w stylu "Szybki jak błyskawica" (oglądaliście? To hiciorek z lat 80 z Tomem "Jestem-taki-niski-że-gram-w-butach-z-grubą-podeszwą" Cruisem), gdzie elementy interaktywne to właśnie ściganie się na torach rajdowych całego świata.

Głównym bohaterem - to chyba pierwszy raz, kiedy można tak napisać o grze wyścigowej - jest Ryan McKane, młody i utalentowany kierowca oczywiście; zgodnie z wszelkimi filmowymi schematami posiadacz dość paskudnego charakterku. Ryan to w sumie porządny gość, ale lubi się chełpić i pozwala, by emocje brały u niego górę. Poznajemy go, kiedy stara się o przyjęcie do zespołu rajdowego - zatem twoje pierwsze zadanie to przejazd toru testowego poniżej wyznaczonego czasu. Jeśli ci się uda, stajesz się zawodowym kierowcą i bierzesz udział w wyścigach. Wraz z kolejnymi zwycięstwami, rozwija się również fabuła gry. Pojawia się starszy brat McKane'a, z którym w końcu będziesz musiał konkurować; jest też piękna kobieta, inna od tych, jakie Ryana znał dotychczas - łatwe panienki uganiające się za kierowcami. To fabuła ciągnie rozgrywkę do przodu i sprawia, że podczas wyścigów starasz się wypaść jak najlepiej, bo to, co będzie dalej, ciekawi jak diabli.

Wyścigi zrealizowano na wysokim poziomie. To szalone gonitwy, w których nie ma miejsca dla słabeuszy. Przesadnie duży zapas czasu w pierwszym teście usypia czujność gracza, jednak gra szybko staje się wymagająca. Komputerowi kierowcy nie jeżdżą bezbłędnie i zdarza się, że nie wyrobią na zakręcie, walną w ścianę lub w inny samochód (co wygląda bardzo efektownie przy zastosowanym w grze świetnym modelu uszkodzeń), ale i tak zdobycie tytułu mistrzowskiego to nie lada wyzwanie. Gra jest trudna nie tylko ze względu na poziom umiejętności komputerowych kierowców, ale również realistyczny model jazdy, a ten sprawia, że TOCA to nie zręcznościowa automatowa ścigałka, a raczej poważniejszy symulator. Przyznać mimo to muszę, że poziom trudności - choć wysoki - dobrano tu umiejętnie. W TOCA wymaga się treningu, ale mistrzem stajesz się dużo szybciej niż np. w recenzowanym w tym numerze Ferrari F355.

// Wyścigi zrealizowano na wysokim poziomie. To szalone gonitwy, w których nie ma miejsca dla słabeuszy. Przesadnie duży zapas czasu w pierwszym teście usypia czujność gracza, jednak gra szybko staje się wymagająca. //

Oprawa graficzna TOCA Race Driver to porządny, solidny standard PS2 - grafika nie zrywa kasku jak w przypadku Grand Tourismo, ale wygląda odpowiednio dobrze. Jak już wiecie, model uszkodzeń w grze zaimplementowano i efekty jego działania widać na samochodach właściwie już w chwilę po rozpoczęciu wyścigu (mało jest tutaj "czystych" startów, zawsze ktoś w kogoś uderzy). Drobne zastrzeżenia miałem do muzyki (bo przy efektach dźwiękowych wykonano robotę wartą każdego zapłaconego funta), głównie jednak z tego względu, że nie jestem fanem tradycyjnego amerykańskiego rocka - a właśnie takie brzmienia i melodie najczęściej przewijają się w grze.

TOCA Race Driver to krok w dobrym kierunku. Wyścigi nabrały głębi, ponieważ wiemy, po co i dlaczego się ścigamy, walka na torze jest bardziej zacięta i trwa do samego końca. Szkoda jednak, że fabuła jest tu liniowa - TOCA byłaby jeszcze ciekawsza, gdyby o losach McKane'a można było decydować w większym stopniu także poza trasą wyścigu. To jednak pierwsza gra tego typu, właściwie dość odważny eksperyment - może nie do końca udany i dopracowany, ale na pewno zasługuje na uznanie.

MenTor

TOCA na start: TOCA Tour to rozgrywane na terenie Wielkiej Brytanii wyścigi samochodów klasy Touring. W związku z tym gra nosi nieco inny tytuł w krajach, gdzie organizowane są podobne wyścigi - w Niemczech nazywa się DTM Race Driver, a w Australii V8 Supercars Race Driver.



Przed dniem ucieczki trzeba się pożywić smacznym śniadankiem.



Tak daleko nie uciekniesz, ale warto próbować...



Na ekranie haseł wpisz: Dino, by uzyskać niekończącą się ilość "towarów". Wpisz też: Muffin, by pośmiać się ze strażników.

Prisoner Of War

Pokaż Frycom, co o nich myślisz!



Kiedy jeszcze byłem dumnym i szczęśliwym jak cholera posiadaczem Commodore C-64 (ze stacją dysków!!!), grałem nałogowo, poświęcając temu dni i noce, dni i noce, dni i... tak bez końca. Przez moją "komodę" przewinęło się w tamtym czasie kilkaset gier, jednak niewiele z nich pamiętam do dziś. Mimo to jeden tytuł wciąż mam w pamięci, i pozostaje on aż nadto żywy - gra z czarno-białą, raczej przygnębiającą grafiką, skromną nawet jak na C-64 muzyką. Ta przedstawia wydarzenia niezwykłe i rzadko w grach oglądane. Było to Great Escape, gra traktująca o ucieczce z hitlerowskiego obozu jenieckiego. Prisoner Of War, które właśnie trafiło do sprzedaży na PS2, a niedługo pojawi się także na PC i inne platformy, to nowa, odświeżona i w pełni trójwymiarowa wersja Great Escape'a. Oczywiście nieoficjalnie, nigdzie nie pojawia się informacja o tym, że PoW to sequel, ale ilość pomysłów zapożyczonych z tego klasyka z C-64 na każdym kroku wywołuje deja vu.

Grę rozpoczyna krótkie i mało - szczerze mówiąc - efektowne intro, w którym poznajemy głównego bohatera - pilota alianckiego bombowca, który zostaje zestrzelony podczas wykonywania bojowej misji nad terytorium wroga. Nasz dzielny pilot trafia do obozu jenieckiego - i tu zaczyna się jego, i twoja, przygoda. Cel pozostaje jeden - uciec!

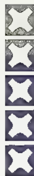
Rytm obozowego życia wyznacza ściśle określony plan dnia. Rano apel, potem śniadanie, czas wolny, obiad itd. Każdy z tych punktów dnia zajmuje określony czas, w każdym z nich strażnicy i obsługa obozu zajmują się innymi czynnościami, przemieszczają się po innych obszarach stalagu. Niektóre czynności możesz zatem wykonać np. tylko podczas obiadu, bo tylko wtedy masz otwartą drogę do składziku z narzędziami. Ta decyzja projektantów wpłynęła też na jej ostateczny, liniowy charakter. Rozczarowało mnie to, bowiem gra Great Escape pozwalała na większą swobodę i bardziej elastyczny wybór drogi ucieczki; w Prisoner Of War natomiast musisz dość ściśle podążać ścieżką obmyśloną przez autorów gry. Struktura taka ma też jeszcze jeden minus - by popchnąć fabułę do przodu, musisz wykonywać kolejne minizadania (np. zdobycie fantów, wykradzenie narzędzi) - a dość wysoki poziom trudności sprawia, że nierzadko musisz je powtarzać. A kiedy złapią cię Niemcy, najważniejszą konsekwencją jest utrata wszystkich przedmiotów. Można je potem odzyskać, ale to dodatkowy kłopot i tak naprawdę jedynym wyjściem jest częste save'owanie.

// Podsumowując, Prisoner Of War to ciekawa tematycznie przygodowa gra akcji z kilkoma pomysłami bardzo interesującymi i kilkoma rozwiązaniami nie do końca przemyślanymi. //

Dobrze, że ścieżka-fabuła pomyślana jest tak, że i tworzy zajmującą wojenną opowieść o ucieczkach z więzień oraz obozów (w grze uciekasz łącznie z 3 różnych miejsc, w finale z zamku Colditz). Korzystając z pomocy jeńców zamkniętych w obozach dłużej niż ty oraz wsparcia własnego bombardiera, który również dość szybko trafia w ręce Niemców - nasz bohater wymyka się hitlerowskim łapskom, niekiedy w pomysłowy i szelmowsko dowcipny sposób. Oprawa graficzna i dźwiękowa gry porządnie przedstawiają obozową rzeczywistość, zdecydowanie jednak - szczególnie pod względem graficznym - Prisoner Of War ustępuje najnowszym produkcjom konsolowym. Ciekawie rozwiązano kwestię interfejsu - w rogu ekranu widać symbole podstawowych przycisków joypada PlayStation (te z figurami geometrycznymi), a kiedy bohater podejdzie do miejsca, gdzie np. może użyć danego przedmiotu czy porozmawiać z innym jeńcem, ich miejsce zajmują ikonki obrazujące daną czynność. Gdy podobny interfejs zaplanowano w 3 części Broken Sword, twórcy gry chwalili się, że będzie to przełom w grach przygodowych - tymczasem w Prisoner Of War ten jest już teraz.

Podsumowując, Prisoner Of War to ciekawa tematycznie przygodowa gra akcji z kilkoma pomysłami bardzo interesującymi i kilkoma rozwiązaniami nie do końca przemyślanymi. Kiedy ukończysz grę, nie będziesz już raczej chciał do niej wrócić (tym bardziej że nie ma tu dodatkowych trybów, które specjalnie by do tego zachęcały), ale gdy w nią grasz, raczej nie powinieneś narzekać - pod warunkiem że ucieczki z obozów jenieckich to to, na co chcesz poświęcić wolne popołudnie.

MenTor



ocena

Ciekawy pomysł, jednak nie do końca przemyślana realizacja.

Producent: **Codemasters**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **akcja/przygodowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PC-CD, Xbox**

Zamek Colditz: W zamku Colditz, od lat strzegącym Saksonii przed najazdem wroga, w czasie II wojny światowej mieścił się Offlag IV C - obóz dla jeńców wojennych (oficerów), który cieszył się reputacją więzienia, skąd nie można było uciec.





Nie tylko samochody, ale i "krajobrazy" są tu luksusowe oraz egzotyczne.



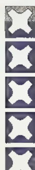
Modele samochodów są naprawdę szczegółowe.

Chłopaki palą gumy.

To fotka z materiałów prasowych - gra jest zbyt szybka, by ściągnąć taki epicki obrazek.



Może i mało pomocne, ale zawsze - kiedy przylatuje helikopter policyjny, który zrzuca miny, staraj się zjechać z drogi i prześlizgnąć poboczem.



ocena

Przedynamiczne wyścigi samochodowe. Czy Burnout 2 będzie lepszy?

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **wyścigowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **GameCube, Xbox, PC-CD**

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Widzę podejrzanego... o, nie - już uciekł!



Kiedy byłem młodszy, jako fana zręcznościowych ścigałek ekscytowała mnie seria Test Drive - dziś już nieco zapomniana. Potem, już na PC-ty, pojawiły się kolejne odsłony Need For Speed - prowadziłem najdroższe i najbardziej ekskluzywne auta świata. Tak jednak jak zapomniano o Test Drive, tak blask serii Need For Speed przygasł już nieco - teraz w multiplatformowej erze jeździ się raczej w Colin McRae Rallym czy Gran Tourismo. Po tym jednak, co zobaczyłem, recenzując przed premierą Need For Speed: Hot Pursuit 2, mam podstawy sądzić, że Need For Speed znów zawładnie wyobraźnią maniaków prędkości wszystkich platform - NfS: HP2 ukaże się na Xboxa, PC, PlayStation 2 i GameCube'a. Na razie jednak mamy wersję na PS2. Wersję, która wzbudza tumany kurzu oraz liści i podrywa panienkom stojącym przy drodze letnie sukienki. Jest szybka!

Główne menu oferuje wybór między dwoma podstawowymi trybami - World Circuit i Hot Pursuit. Różnią się tym, że w pierwszym po prostu ścigasz się na autostradach i drogach tworzących łącznie kilkanaście tras, unikasz ruchu drogowego i starasz się wyprzedzić na mecie przeciwników. To tryb, który kojarzył mi się z Gran Tourismo - tyle tylko, że jedziesz tu trochę szybciej, a i wyścigi mają bardziej zręcznościowy charakter. Ta cecha World Circuit to mimo wszystko mała dziewczynka w porównaniu z "full-odjazd-arcade-crazy" - stylem reprezentowanym przez Hot Pursuit. Tu, wrażenie prędkości jest jeszcze większe (choć może to tylko złudzenie wywołane sugestywnym klimatem tego trybu), a do stawki konkurujących ze sobą kierowców dołączają wozy policyjne, których główne zadanie to zatrzymanie i usunięcie z drogi maniaków prędkości przekraczających 200 na godzinę. I to mil, nie kilometrów. Poza pościgiem policjanci mają też w arsenale inne środki prewencji - blokady drogowe z kolczatką oraz helikoptery zrzucające miny, które rozsadzają opony. Z prędkościami osiąganymi przez samochody w grze i intensywnym ruchem drogowym oraz wszystkimi policyjnymi przeszkadzajkami, przede wszystkim zaś wysokim poziomem umiejętności konsolowych kierowców Hot Pursuit 2 zamienia się w niesamowicie grywalną, niezwykle ekscytującą - po prostu świetną grę wyścigową.

> **// Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie i widać, że twórcy pilnie śledzili to, co ostatnio działo się na rynku ścigałek. //**

Trochę statystyk - oba tryby dają możliwość ścigania się na kilka sposobów. Są wyścigi pojedyncze, "wyzwania" (challenges), w Hot Pursuit możesz też się wcielić w policjantów, przede wszystkim jednak jest podzielona na 30 zadań-wyścigów kariera. A te są zróżnicowane - jazda solo na czas, wyścig knockout (czyli ostatni na każdym okrążeniu odpada) itd. - zaś ukończenie każdego otwiera drogę do kolejnych (tworzą drzewko zadań) i nowych samochodów. A fury w nowym Need For Speed są najlepsze, najdroższe i najszybsze. Kiedy ukończysz grę, będziesz mógł wybrać ponad 20 samochodów - m.in. ferrari 360 spider, lamborghini diablo VT 6.0, lamborghini murciélago, opel speedster, porsche 911 turbo. Niestety ze względu na warunki licencji udzielonych przez producentów samochodów te nie odnoszą dużych uszkodzeń, jedynie wózki policyjne gniotą się efektownie, miażdżą i ostatecznie rozkraczają na środku trasy.

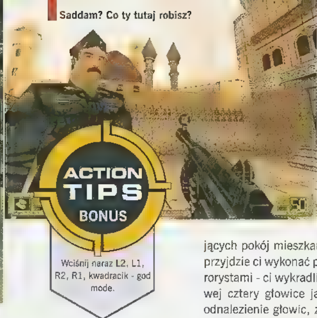
Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie i widać, że twórcy pilnie śledzili to, co ostatnio działo się na rynku ścigałek. W momentach bardziej efektownych zderzeń czy wyskoków akcja zwalnia, zmienia się też punkt umiejscowienia kamery tak, by pokazać stłuczkę z bardziej efektownego ujęcia - jeśli przypomina to wam Burnout, dobrze kombinujecie. Efekt taki możesz również włączyć w dowolnej chwili samodzielnie; podobnie jak inny ciekawy pomysł - po wciśnięciu R2 akcja zatrzymuje się, a z twojego samochodu wystrzeliwuje kula ognia, która szybko pokonuje krótki odcinek trasy i pokazuje, co cię czeka za następnym zakrętem. Pomysł ciekawy, ładnie zrealizowany, ale w sumie nieszczególnie pomocny - poza tym jednak nowy Need For Speed to ścigałka bez zarzutu.

MenTor

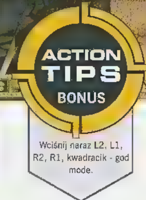
Lamborghini Murciélago: To jeden z najlepszych wózków w grze Need For Speed: Hot Pursuit 2. Pomyśleć, że firma Lamborghini zaczynała w 1948 produkcją ciągników, na które w powojennych Włoszech było ogromne zapotrzebowanie. Dopiero 15 lat później zaczęto produkować tam samochody. Ale jakie!



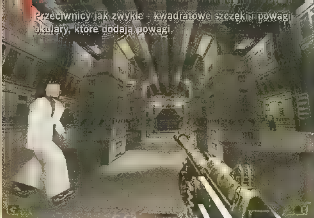
Ten to chyba uciekł z planu filmowego "Muchy 2000", nie sądzicie?



Saddam? Co ty tutaj robisz?



Wciśnij naraz L2, L1, R2, R1, kwadracik - god mode.



Przeciwnicy jak zwykle - kwadratowe szczęki i powagi okulary, które dodają powagi.

Soldier Of Fortune: Gold Edition

Jakby PS2 brakowało najmeników...



Nie wiem, skąd upór wydawców gier na PS2, by wypuszczać - i to z dużym opóźnieniem - PC-towe hity z gatunku First Person Shooter. Po co? PlayStation 2 spokojnie się bez nich obejdzie, DualShock 2 to nie kontroler do gier FPS, a poza tym szykują się przecież premiery dobrych tytułów tego gatunku pisane z myślą o konsoli (np. Timesplitters 2). A oni ciągle, i z uporem maniaka, robią to. Dobrze przynajmniej, że w przypadku Soldier od Fortune efekt końcowy jest lepszy niż u innych tego typu pozycji.

Sam pomysł na grę jest całkiem niezły. Gracz wciela się w postać Johna Mullinsa, komandosa (naprawdę istniejącego), który po odbyciu służby wojskowej (m.in. w Wietnamie) staje się najemnikiem i świadczy usługi wszystkim tym, co dobrze płacą i reprezentują dobrze pojęte interesy miłujących pokój mieszkańców globu. W misji, jaką przyjdzie ci wykonać podczas gry, walczysz z terrorystami - ci wykradli z sowieckiej bazy wojskowej cztery głowice jądrowe. Twoje zadanie to odnalezienie głowic, zanim terroryści zdetonują je, oraz pojmanie ich przywódcy, który jak się szybko okazuje, nie ma równo pod sufitem.

Soldier Of Fortune zrobiło na PC furorę, za sprawą ogromnej brutalności gry. Kiedy trafisz przeciwnika - ten nie ginie, a odnosi obrażenia, w miarę realistyczne krwawiąc, zwijając się na podłodze i trzymając za miejsce trafienia itd. A strzał ze strzelby z bliskiej odległości sprawia, że głowa przeciwnika pęka jak melon. Ten element gry - sami przyznacie, że kontrowersyjny - przeniesiono bez zmian na PS2 i szkoda tylko, że oprawa graficzna ustępuje PC-towej konwersji, przez co rzeczywiście jest brutalnie, ale nie tak efektownie, ponieważ modele postaci są złożone z małej ilości poligonów.

Pochwalić należy system autotargeting, który jest jednym z lepszych w grach FPP na konsole, szczególnie w połączeniu z niezłym multiplayerem. Soldier Of Fortune: Gold Edition nie przekonało mnie jednak do idei odgrzewania starych FPP-ków na konsoli Sony.

Jah Jah

ocena

Porządny FPS, jednak nic specjalnego. Chyba, że lubisz hektolitry krwi.

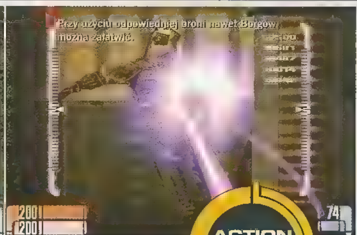
Producent: **Raven**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPS**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PC-CD**



Borgowie to ciekawi przeciwnicy - im częściej do nich strzelasz, tym bardziej się na to uodparniają.



Obcy na statku Borgów. Nikt już nie jest bezpieczny.



Przy użyciu odpowiedniej broni nawet Borgów można załatwić.



Spauzuj grę, wciśnij naraz L1, L2, R1, R2, L3 i trzymając, wciśnij Select. Jeśli usłyszysz 'Impressvie!', uzyskasz dostęp do wszystkich broni.

Star Trek Voyager: Elite Force

Bój się Borga, Munro - gdzie my jesteśmy?



Z tym Star Trekiem to w Polsce dziwna sprawa. Na całym świecie jest to serial cieszący się zainteresowaniem kultem niewiele mniejszym od gwiezdnej sagi George'a Lucasa, a zaryzykuję nawet stwierdzenie, że Trekkies (fani serialu) są bardziej fanatyczni od tych wariatów, którzy wierzą w Jasną i Ciemną stronę Mocy (i Midichloriany!). U nas tymczasem, ze względu na zawirowania polityczno-społeczne z czasów, gdy znajdowaliśmy się jeszcze za Żelazną Kurtyną, Trekkies pojawili się dopiero niedawno i jest ich w sumie niewielu. Myślę, że wpłynie to znacząco na przyjęcie recenzowanej gry w Polsce, bowiem kogoś, kto wcześniej dużo o Star Treku nie słyszał, raczej do siebie nie przekona.

Elite Force to klasyczna gra FPP ściśle trzymająca się standardów wyznaczonych przez wcześniejsze gry gatunku. Głównym bohaterem (lub bohaterką) jest tu chorąży Munro, członek specjalnego oddziału stacjonującego na pokładzie statku kosmicznego Voyager. Na wstępie dowiadujemy się, że Voyager został przeniesiony w niezbadany sektor przestrzeni kosmicznej w wyniku działania Borgów, wrogiej rasy ulepszonych cybernetycznie humanoidów. Munro trafia na pokład statku Borgów, by znaleźć sposób na uratowanie z pułapki statku i jego załogi.

To, co następuje potem, to ciąg kilkunastu misji typowych dla gier tego typu. Munro zwiedza kolejne etapy, walcząc z napotkanymi przeciwnikami, przestawiając przełączniki, a przy okazji odkrywając elementy fabuły gry - ciekawej i zajmującej, ale raczej tylko dla fanów serialu. Przy grafice, która nie wystaje ponad przeciętny poziom, równie średnie udźwiękowienie trudno znaleźć coś, co stawiałoby ją wyżej od konkurencji (ostatnio coraz silniejszej także na PS2). Kilka ciekawych pomysłów - m.in. Borgowie przeprowadzający analizę używanej przez ciebie broni (możesz się całkowicie (!!!) na nią uodpornić) oraz solidny tryb multiplayer - też niewiele tu zmieniają. Na PS2 już teraz dostępne są lepsze FPP-ki, a wkrótce pojawi się kilka jeszcze mocniejszych pozycji. Tylko dla Trekkies.

Jah Jah

ocena

Kolejny średni - i niepotrzebny - FPS na PS2.

Producent: **Raven**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPS**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **PC-CD**

Nieziemski Borg: Choć zapewne nie jest spokrewniony z Borgami ze Star Treka, szwedzki tenisista Borg Björn gra - a właściwie grał - prawdziwie nieziemsko. Jako 19-latek wygrał turniej French Open w 1974 roku, a dwa lata potem został najmłodszym zwycięzcą Wimbledonu. Przez kolejne 5 lat wygrał łącznie 62 turnieje tenisowe, w tym pięciokrotnie Wimbledon i 6 razy French Open.



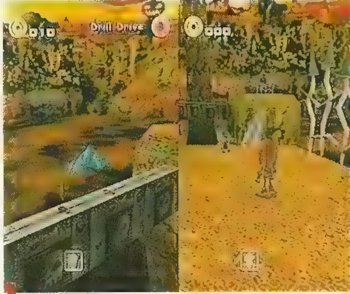
Pierwszy etap zaczyna się efektowną jazdą na snowboardzie.



Świat Chao – prawda, że piękny?



Shadow – mroczna wersja Sonica.



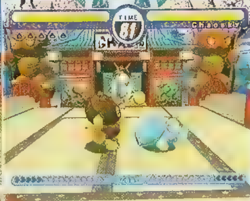
Gra na dwóch to jedna z najmocniejszych stron gry.



Coś dla koneserów – zbierz wszystkie 180 emblematów, a otworzysz trójwymiarową wersję etapu Green Hill Zone z pierwszego oryginalnego Sonica.



W grze wiele jest dodatkowych gierek – m.in. te właśnie wyścigi gokartów.



Chao Karate – słodkie, ale brutalne!



Dr Eggman – geniusz zła, arcymistrz knowań!

Sonic Adventure 2 Battle

Sonic na Nintendo – koniec świata już blisko!



ocena

Miało być wydarzenie tysiąclecia – jest średnia platformówka.

Producent	**Sonic Team**
Dystrybutor	**Lukas Toys**
Gatunek	**zręcznościowa**
Platforma	**GameCube**
Multiplayer	**tak**
Inne platformy	**nie**



Oj, panie, co to się porobiło. Jeszcze 4-5 lata temu pojawienie się niebieskiego, odrzutowego jeża (znaku firmowego Segi) na konsoli Nintendo byłoby niemożliwe. Obie firmy niezwykle ze sobą konkurowały, korzystały też w walce z wizerunków własnych maskotek – Mario i Sonica. Ale świat się zmienia, Sega nie konkuruje już z Nintendo, tylko pisze gry na wszystkie platformy. I Sonic Adventure 2 Battle pojawił się niedawno na GameCube'a. Niestety jak na tak przełomowe wydarzenie gra nie wydaje się wystarczająco dobra.

Sonic Adventure 2 Battle to zresztą tytuł nie całkiem nowy czy premierowy. W zeszłym roku, jako jedna z ostatnich pozycji na Dreamcasta, ukazała się gra Sonic – Adventure 2, a tę wersja NGC rozwija o kilka dodatków. Podstawowy tryb gry to Story, ciąg kolejnych etapów ułożonych tak, że w całości rozwijają fabułę gry. Tu ostrzegam – to gra japońska, zatem zarówno znaczenie samej fabuły, jak i postaci pojawiających się w niej mogą być niezrozumiałe dla europejskiego gracza. Bo czy „normalny" człowiek gra w tytuł, w którym jeż walczy z własnym cieniem – złym jeżem – by uzyskać kontrolę nad Emeraldami Chaosu?

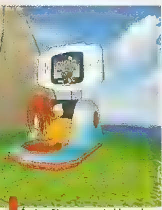
W głównym trybie gry, który rozgrywać można oddzielnie dla dobrych i złych bohaterów (niektóre etapy są całkiem odmienne, pozostałe tylko nieco inne), znajdziesz 3 różne, przeplatające się nawzajem rodzaje etapów. Pierwszy (najlepszy) to te etapy, w których kierujesz samym Sonikiem (jeśli wybierzesz fabułę złych, Shadowem). Są szybkie, zgodne z platformówkowym duchem dwuwymiarowych klasycznych gier z tym bohaterem, poza tym świetnie bawią i stanowią najsilniejszy atut gry. Drugi rodzaj to misje, w których kierujesz kumplem Sonica – Tailsem (dla złych Dr Eggman). Tails siedzi w kabinie robota wyposażonego w laserowe działko, a sterowanie nim przypomina uproszczoną strzelaninę z szczątkowymi elementami platformówki, słaba o tyle, że prosta i niestanowiąca właściwie żadnego wyzwania. Ostatni podstawowy rodzaj gry, dostępny w głównym trybie, to etapy, które polegają na eksplorowaniu wielkich plansz w poszukiwaniu części kryształów, a do tych drogę wskazuje radar działający na zasadzie „ciepło-zimno" (miga szybciej, gdy jesteś blisko – wolniej, gdy daleko od kryształu). Tutaj, kierujesz Knucklesem (lub Rouge). Te etapy byłyby nawet OK, gdyby nie zła praca kamery, która czasami ustawia się tak, że właściwie nie widać nic, poza Tailsem i ziemią, na której stoi. A to niezmiernie utrudnia poszukiwania kryształów, tym bardziej że etapy te są rzeczywiście spore, zawiłe i wielopoziomowe.

> **// Graficznie i dźwiękowo Sonic Adventure 2 Battle to jedna z ładniejszych gier wydanych na NGC – barwna, miła dla oka, współgrająca z ogólnym charakterem nowej konsoli Nintendo. //**

Czyli tragedia? Nie do końca, bowiem podczas przeprowadzki na GameCube'a gra otrzymała kilka dodatkowych elementów, które nieoczekiwanie podwyższyły jej ocenę – a wszystko za sprawą dopisku Battle. Ten oznacza, że tytuł zaopatrzono w obszerny tryb gry dla dwóch graczy, w którym każdy z opisanych wyżej rodzajów etapów można rozegrać we dwóch, konkurując ze sobą – kto pierwszy dobiegnie na metę (etapy Sonic/Shadow), kto pierwszy znajdzie fragmenty kryształów (etapy Knuckles/Rouge) czy też kto pierwszy zniszczy robota przeciwnika (etapy Tails/Dr Eggman). Ponadto dodano wyścigi gokartów oraz tzw. Chao Karate i Chao Race. Chao to kolejny dodatek do Sonic Adventure na NGC. Podczas rozgrywania normalnych etapów gracz zbiera rozrzucone w różnych miejscach przedmioty, które później może wykorzystać w świecie Chao i budować domki czy inne obiekty. Chao to coś w rodzaju Tamagotchi – małe stworki, wymagające opieki gracza, by urosnąć i nauczyć się nowych umiejętności. To właśnie owe Chao, wyhodowane i wyszkolone przez gracza, stają do walki w Chao Karate (prostej, ale wciągającej bijatyce), i Chao Race (wesołych wyścigach).

Graficznie i dźwiękowo Sonic Adventure 2 Battle to jedna z ładniejszych gier wydanych na NGC – barwna, miła dla oka, współgrająca z ogólnym charakterem nowej konsoli Nintendo. Tym większa szkoda, że debiut Sonica na konsoli Nintendo nie do końca dopracowano – zapowiadał się klasyk, dostaliśmy porządną platformówkę na 3 i pół.

Tymo



Świat Chao przenieść można także do Sonic Adventure na GameBoya.

Soniczny Sonic: Wielu interesujących artystów brało udział w nagrywaniu ścieżek dźwiękowych do kolejnych gier z Sonikiem. W jednej części gry, w japońskim wydaniu, muzykę komponował znany w Kraju Kwitnącej Wiśni zespół J-Popowy Dreams Come True.



Tomasz Niesnaski

Codemasters

mistrzowie prędkości

Od kilku już lat nazwa Codemasters to dla graczy gwarancja najlepszych gier wyścigowych. Serie TOCA i Colin McRae to obowiązkowe pozycje w podręcznym składziku tytułów każdego maniaka szybkości, a gry spod znaku Micro Machnies to jedne z bardziej zwariowanych i grywalnych zręcznościowych ścigałek. Na ostatnie miesiące tego roku Codemasters planuje kilka nowych samochodowych tytułów. Tym razem jednak nie będziemy jedynie udawać kierowców wyścigowych. Teraz każdy z nas stanie się kierowcą wyścigowym.

Dziś Codemasters – zwane zdrobniale przez brytyjską prasę komputerową 'Codies' – to jedna z największych angielskich firm zajmujących się produkcją oraz wydawaniem gier komputerowych. Mogą sobie pozwolić na kosztowne licencje i drogi sprzęt, który umożliwia jak najwierniejsze odtworzenie realiów jazdy wozem rajdowym. Początki firmy były jednak dużo skromniejsze, a droga na szczyt wcale nie była usłana różami (patrz: ramka Bracia Darling).

Zostań kierowcą

Codies nie patrzą mimo to wstecz, wręcz przeciwnie – myślą raczej o zmianach, przyszłości, rewolucji. Ta ma niebawem zmienić sposób, w jaki gramy w tytuły samochodowe. Wyścigi komputerowe przestaną się kojarzyć z ciągiem następujących po sobie tras, które pokonujemy, siedząc przed ekranem. Codies chce, byśmy się poczuli tak jak kierowca, myśleli jak on, oraz by to, co może przytrafić się prawdziwemu rajdowcowi podczas wyścigu, przytrafiało się również nam. Filozofia ta jest widoczna wyraźnie w najnowszej grze Codemasters - wydanej właśnie TOCA Race Driver, która jest w zupełności interaktywnym filmem, gdzie prezentuje się karierę wyścigowego kierowcy. Tu gracz podejmuje decyzje, jakie dotyczą kariery, wybiera zespół rajdowy, w którego barwach będzie jeździł, i jeśli to możliwe, określa także wyścigi, gdzie będzie brał udział. Zachowuje się zatem tak samo jak prawdziwy kierowca, staje przed tymi samymi rozterkami, a te w rzeczywistości nie ograniczają się tylko do tego, do jakiego przełożenia zredukować bieg, wchodząc w trzeci zakręt na torze we Francji. Ten sposób myślenia Codies chce przenieść także do kolejnej pozycji – nowej odsłony serii Colin McRae Rally, która jest dla firmy szczególnym powodem dumy w ramach gatunku. Pierwsza odsłona, która pojawiła się w 1998 roku na platformy PC i PSX, szybko zdobyła sobie spore grono wiernych fanów. Jeszcze większą popularnością cieszyła się jej druga edycja, Colin McRae Rally 2.0 uznawana przez wielu za najlepszy tytuł rajdowy w historii (wasz uniżony sługa pozwoli sobie jednak zasugerować, że Rally Trophy jest lepsze). Niemal wszyscy czekamy teraz na trzecią część gry, a ta po premierze w listopadzie tego roku na pewno zaskoczy wielu komputerowych oraz konsolowych maniaków prędkości.

"Przez lata pracy nad serią związek Codemasters z Colinem McRae i Nickym Girstem (pilot Colina – przyp. red.) *bardzo się pogłębił"* – mówi Guy Wilday, szef studia Codeamsters. *"Zdecydowaliśmy się więc wykorzystać to, że mamy nieograniczony dostęp do tych ludzi, do ich sprzętu, że możemy pojawić się w każdym miejscu podczas wyścigu, że możemy rozmawiać z mechanikami Colina, z samym Colinem, nawet chwilę po tym, jak wyjdzie z samochodu po skończeniu kolejnego odcinka. Postanowiliśmy skoncentrować się na kierowcy, na tym, co robi i co się z nim dzieje podczas wyścigów. Filozofię tę wykorzystaliśmy w TOCA Race Driverze i w Colin McRae Rally 3 będzie podobnie. To, co chcemy osiągnąć w trybie kariery, głównym trybie gry, to to, by gracz czuł się jak Colin, by był Colinem. Jesteś Colinem, a twój samochód to Ford Focus. Nie masz innych opcji, bo jesteś Colinem".*

Mniej znaczy więcej

"Nie masz innych opcji" – czyli w trybie kariery jeździsz tylko fordem focusem i bierzesz udział wyłącznie w tych rajdach, w których uczestniczy Colin. Może się wydawać, że to raczej ograniczenie niż zapowiadana rewolucja, przynajmniej w porównaniu ze swobodą, jaką otrzymujesz w TOCA Race Driverze. Codies są jednak przekonani, że tylko takie rozwiązanie sprawi, iż ta "symulacja Colina" może się udać. Choć to rozwiązanie na pewno kontrowersyjne – i nie wykluczone, że w ostatniej chwili programiści Codemasters wycofają się zeń na rzecz szerszego wyboru samochodów (nie będzie to trudne, bowiem w pozostałych trybach gry do wyboru jest aż 16 wózków) – Wilday potrafi do niego przekonać. Jak mówi *"Stając się Colinem, gracz robi dokładnie to, co robi Colin podczas prawdziwego wyścigu. Znacznie zwiększa to zaangażowanie gracza w rajd, w którym bierze udział, kiedy identyfikuje się z kierowcą, bardziej zależy mu na zwycięstwie w danym odcinku niż wtedy, gdy oznacza ono tylko kilka dodatkowych punktów zdobytych w całym rajdzie, jak to było wcześniej. Zwiększa to też realizm. Wcześniej mogłeś na przykład samodzielnie ustawiać przed rajdem parametry swojego samochodu, tymczasem Colin sam tego nie robi. To oczywiste, że kierowca nie siedzi w smarze i nie grzebie w silniku. Rozwiązaliśmy to tak, jak to wygląda w rzeczywistości – po skończonym odcinku mówisz mechanikom, co się popsuło, co chcesz wymienić, co podkręcić,*

Zdjęcie Davida i Richarda Darling z początków działalności firmy, opublikowane w lokalnym magazynie.

Bracia Darling

David i Richard Darling, założyciele firmy Codemasters, rozpo[illegible] zabawę z programowaniem w niezwykle młodym wieku, jeszcze w szkole podstawowej. Po ukończeniu szkoły zabrali się na poważnie [illegible] robienie [illegible], ale wciąż sami nagrywali je na kasety i sprzedawali wysyłkowo reklamując się niewielkimi ogłoszeniami w magazynach poświęconych grom. Ich działalnością zainteresowały się duże firmy, które zaczęły wynajmować braci do pracy nad konkretnymi projektami.

W październiku 1986 roku bracia Darling postanowili rozpocząć pracę na własny rachunek – szybko założyli firmę, którą nazwali buńczucznie CodeMasters (Mistrzowie Kodu). Początkowo jednak nie byli mistrzami – mimo doświadczenia w branży, pierwsze tytuły nie spotkały się z zainteresowaniem graczy. Prawdziwy sukces przyszedł dopiero wtedy, kiedy bracia Darling skorzystali z pomocy innych braci – zaprzyjaźnionych programistów bliźniaków Oliver (Philip & Andrew Oliver), którzy dla CodeMasters stworzyli postać Dizzy'ego i serię gier z jego udziałem (patrz: ramka Nie tylko Colin).

Dopiero korzystając z kapitału zdobytego na grach z Dizzym, bracia Darling umiejętnie pokierowali rozwojem firmy, do dnia dzisiejszego wydając wiele doskonałych pozycji – m.in. serię Micro Machines i BMX Simulator czy Operation Flashpoint i rozszerzenia doń.

Tylko Colin

Guy Wilday jest przekonany, że seria Colin McRae Rally, nawet mimo grywalności i oprawy graficznej, nie zdobyłaby takiej popularności, gdyby nie postać samego Colina McRae - jednego z najbarwniejszych kierowców w historii sportów samochodowych.

Pierwszy raz za kółkiem Colin usiadł w wieku 2 lat... oczywiście na kolanach ojca, Jimmy'ego McRae, również kierowcy rajdowego. W wieku lat 7 ojciec namawiał, by Colin zaczął jeździć na motocyklu, a już w wieku 14 lat brał udział w młodzieżowych rajdach Scottish Junior Scrambling i Intermediate Trials Championships. Po tych sukcesach Colin skierował uwagę na cztery kółka – jego pierwszym samochodem był stary zdezelowany Mini Cooper.

W 1985 roku Colin wkracza na drogę kariery rajdowca. Po pierwszych, wypracowanych z trudem sukcesach w Wielkiej Brytanii, od 1989 roku Colin bierze także udział w wyścigach organizowanych w krajach, takich jak Szwecja czy Nowa Zelandia. Pierwszy naprawdę duży sukces to mimo wszystko British Rally Championship z 1991 roku; potem ambitny Szkot startuje wreszcie w imprezach z cyklu World Championship. Mimo wielu wypadków Colin zyskał przydomek Colin McCrash (czyli Colin Kraksa) – a w 1995 roku Colin zdobył tytuł mistrzowski jako pierwszy Anglik w historii.

W zeszłym sezonie Colin McRae zasłynął, kiedy podczas rajdu na Korsyce złamał palec. Rozważał możliwość amputacji (!!!) palca, by brać udział w kolejnych odcinkach rajdu, skończyło się jednak na przestawieniu skrzyni biegów na lewą stronę wozu. Ta determinacja i dążenie do jak najlepszych wyników to cecha charakterystyczna kierowcy – i zespołu pracującego nad grami z jego nazwiskiem w tytule.

Colin McRae.

Opakowanie oryginalnego wydania pierwszej części Dizzy'ego na platformę ZX Spectrum.

Nie tylko Colin

Franchise to angielski termin oznaczający znaną nazwę lub postać, na bazie których buduje się grupy produktów. Takim franchisem jest np. Super Man lub Baldur's Gate. Najważniejszym franchisem firmy Codemasters jest obecnie Colin McRae (patrz: ramka Tylko Colin), ale nie zawsze tak było. Firmę zbudował bowiem Dizzy – bohater nietypowy nawet w świecie gier komputerowych.

Dizzy to jajko z rękami i nogami – dodajmy, zamieszkujące domek na drzewie w magicznej krainie Yolkfolk. Gry z Dizzym były początkowo zręcznościowymi przygodówkami ze sporą ilością skakania po platformach, potem jednak, wraz z rosnącą popularnością postaci zaczęły się także pojawiać najróżniejsze gry logiczno-zręcznościowe (m.in. Kwik Snak, Bubble Dizzy).

Seria dobiegła końca w 1992 roku z odejściem bliźniaków Oliver od Codemasters. Fani Dizzy'ego nadal są jednak aktywni - niektórzy z nich piszą nawet własne, nieoficjalne kontynuacje przygód magicznego jaja.

jak ustawić samochód. Zajmują się tym mechanicy na tyle, na ile starcza im umiejętności i czasu. Może okazać się, że nie wszystko będzie tak, jak sobie życzyłeś, ale tylko dlatego, że było to po prostu niewykonalne. To nowe podejście do gier samochodowych daje zupełnie nowy rodzaj realizmu".

Realizm to teraz dla Codies słowo kluczowe, główne motto prac przyświecające pracom nad każdym elementem nowego Colina, nawet wtedy kiedy gra staje się dużo trudniejsza. "*Wcześniej gra miała taką strukturę, że kiedy nie udało ci się ukończyć rajdu w pierwszej trójce, nie przechodziłeś do kolejnego odcinka i zaczynałeś od początku*", wyjaśnia Wilday. "*Teraz jest inaczej. Znów staramy się jak najlepiej odwzorować to, co spotyka na trasie rajdu Colina, a przecież kiedy źle pójdzie mu jakiś odcinek, to nikt go nie powtarza, bo Colinowi nie wyszło. W Colin McRae Rally 3 jeśli źle pojedziesz w jednym etapie, wypadniesz na jakimś zakręcie albo rozbijesz samochód, przechodzisz do następnego etapu. Tyle tylko, że musisz się dużo bardziej postarać, by w następnym odzyskać stracony czas*". Fani poprzednich części na pewno zwrócili uwagę na słowa "*rozbijesz samochód*". Wcześniej było to niemożliwe, teraz jednak pechowi lub pozbawieni umiejętności kierowcy będą mogli doprowadzić samochód do takiego stanu, w jakim ten nie dojedzie już do linii mety. "*Zastanawialiśmy się nad tym od samego początku – wprowadzić to czy nie, ulepszy to grę czy wręcz przeciwnie?*", wspomina Wilday. "*Przy Colin McRae Rally zrezygnowaliśmy z takiej możliwości i te same pytania pojawiły się podczas prac nad drugą częścią serii, ale ostatecznie znów zarzuciliśmy ten pomysł. Teraz jednak uznaliśmy, że nadszedł już odpowiedni moment, by można było nie ukończyć odcinka ze względu na uszkodzenia samochodu. Nasz model uszkodzeń symuluje teraz wiele rzeczy, których wcześniej nie było, dla przykładu można teraz stracić koło i próbować dojechać do mety tylko na trzech. Możliwe jest też takie uszkodzenie samochodu, że nie będzie on już dalej jechał. Tym razem, jak sądzę, już się chyba z tego nie wycofamy*".

Realizm tkwi w szczegółach

Po wysłuchaniu tych wypowiedzi można odnieść wrażenie, że TOCA Race Driver to dla firmy eksperyment, poligon doświadczalny, na którym testuje się reakcje graczy na nową filozofię gier samochodowych. Niektóre z planowanych w Colin McRae Rally 3 rozwiązań znalazły bezpośrednie zastosowanie w TOCA Race Driver, inne pojawią się połowicznie lub niebezpośrednio - wspólne dla obu tytułów podejście do projektowania oraz sposób myślenia są jednak wyczuwalne, mimo że to dwie różne gry i prezentują oblicze różnych sportów samochodowych. Potraktowanie TOCA Race Driver jako gry testowej (co w żadnym stopniu nie umniejsza jej wartości) jest jak najbardziej zrozumiałe – Colin McRae Rally to dla Codemasters seria ważniejsza, nie tylko ze względu na sporą sprzedaż, ale również kosztowne i prestiżowe licencje – Colin McRae to ścisła czołówka kierowców rajdowych, a koncern Ford to równie poważny gracz w branży motoryzacyjnej. Teraz, kiedy TOCA Race Driver w wersji na PS2 trafiło już do sklepów, a wersja PC weszła w finalną fazę prac, w Codies skupiono się wyłącznie na CMR3, dopracowując wszystkie, najdrobniejsze nawet szczegóły.

Jednym z takich szczegółów są pace notes, czyli wskazówki udzielane przez pilota. Jak mówi Wilday "*Nicky Girst bardzo przejmował się, kiedy gracze narzekali na te wskazówki, naprawdę zależy mu na tym, by były one pomocne podczas rajdu. W nowej grze Nicky samodzielnie przejechał wszystkie etapy i określił miejsca, w których pojawiają się wskazówki oraz ich treść. Po raz pierwszy każda trasa ma oddzielny, przygotowany specjalnie z myślą o niej zestaw wskazówek. Wcześniej wyglądało to tak, że Nicky nagrywał różne uniwersalne wskazówki, a my umieszczaliśmy je w odpowiednich miejscach. Teraz wygląda to zupełnie inaczej. Dla przykładu - jeśli na jakiejś trasie pojawia się specyficzna przeszkoda, Nicky ostrzega dokładnie przez tą przeszkodą, udziela wskazówek jak ją najlepiej ominąć. Myślę, że to kolejny z tych elementów gry, który sprawi, że gracze będą czuli się jak Colin*".

Czasem – rzadko - zespół pracujący nad tytułem zdaje sobie sprawę z ograniczeń współczesnego sprzętu i rezygnuje z superszczegółowego ultrarealizmu – wtedy gdy stwierdzą, że wpłynęłoby to negatywnie na rozgrywkę i jej grywalność. Z tego powodu w Colinie nie będzie dynamicznie zmieniających się warunków pogodowych. Wilday wyjaśnia tę decyzję następująco "*Elementy systemu dynamicznie zmieniających się warunków pogodowych były już za-*

implementowane w CMR2, ale - po pierwsze - mało kto to zauważył, a po drugie - mieliśmy z tym dużo kłopotów. Tym razem naszym głównym celem była jakość grafiki i stwierdziliśmy, że jeśli będziemy musieli w tym celu zablokować warunki pogodowe, zrobimy to. Oczywiście pogoda będzie się zmieniać w zależności od trasy, pory roku, ale nie będzie się zmieniać w trakcie wyścigu, ponieważ w obecnym momencie nie można tego zrobić tak, jakbyśmy chcieli". Inny element, jakiego nie zobaczymy w nowym Colinie, to animowani trójwymiarowi widzowie, reagujący na wydarzenia z trasy (np. odskakujący, gdy w ich stronę zmierza rozpędzony samochód). Wilday twierdzi, że jest to wynik ograniczeń sprzętowych – "Widzowie to kolejny z tych elementów, nad którym zastanawiamy się od długiego czasu. Chciałbym, by pojawili się oni w naszej grze, pracowaliśmy nad tym, ale nie byliśmy zadowoleni z wyników prac. Cały czas nad tym pracujemy, ale nie sądzę, by udało nam się zrobić to tak dobrze, jak byśmy chcieli, przed premierą gry. Trzeba zdać sobie sprawę, że w grze rajdowej, w której cała moc platformy idzie na jak najlepszą symulację jazdy samochodem, wprowadzenie trójwymiarowych widzów, dodatkowo wyposażonych w algorytmy inteligencji, to bardzo poważny problem. Wydaje mi się, że przy tej technologii, jaką dysponujemy obecnie, nie jesteśmy w stanie tego zrobić. To, co udało się nam wprowadzić, to taśmy wyznaczające trasę rajdu - teraz można w nie wjechać, przerwać je, a ich końcówki będą trzepotały na wietrze. Widzowie, szczególnie wykonani tak, jak byśmy sobie tego życzyli, to jednak za dużo jak na możliwości współczesnych platform sprzętowych".



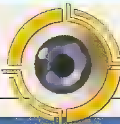
Wyścigi dla dorosłych

Zdaniem Wildaya rewolucja, jaką Codemasters stara się przeprowadzić w gatunku gier samochodowych, ty wynik dojrzewania graczy i samego gatunku – "Gracze są starsi i chcą więcej. Nie wystarcza im prosta symulacja, chcą jeszcze bardziej zbliżyć się do realiów sportów samochodowych przedstawianych w grach należących do tego gatunku. Zmieniają się ich oczekiwania, wraz z naszymi grami zmieni się także sposób, w jaki gra się w takie gry. Choćby możliwość zniszczenia samochodu na trasie. Wcześniej gracze nie przejmowali się tym, wjeżdżając w ostry zakręt, czy wpadając z impetem na wzgórze, nie zastanawiali się nad tym, co czeka ich za zakrętem lub po drugiej stronie wzniesienia. Teraz wiedząc, że odbije się to nie tylko na wyniku tego jednego odcinka specjalnego, który zawsze będzie można powtórzyć, a wpłynie na wyniki w całym rajdzie, na pewno zmienią styl jazdy. Zmienią go na taki, jakim posługują się prawdziwi kierowcy. Podobnie jest w przypadku TOCA Race Drivera, to również gra, która zmienia sposób, w jaki gramy w gry wyścigowe. Ludzie przyzwyczaili się do pewnego buforu bezpieczeństwa, nadszedł czas, by to zmienić".

To ambitny cel, mimo to Codies podchodzi do własnych założeń z ogromną ambicją – "Praca nad TOCA Race Driverem i Colin McRae Rally 3 była dla nas wielką przygodą. Kiedy skończyliśmy CMR i zastanawialiśmy się nad jego kontynuacją, chcieliśmy zrobić lepszą wersję Colin McRae Rally. I to się udało – CMR2 był większy i lepszy. To samo mogliśmy zrobić z Colin McRae 3, zmienić grafikę, dodać kilka tras i wypuścić grę. Podobnie z serią TOCA, rozwiązanie było równie proste. Zdecydowaliśmy się jednak na coś innego, całkowicie zmieniliśmy podejście projektowania gier samochodowych. Podczas gdy wszyscy konkurenci starają się powtórzyć to, co zrobiliśmy przy grze Colin McRae Rally 2, my tworzymy kolejną generację gier samochodowych, idziemy o krok dalej. Jestem przekonany, że ten sam sposób myślenia zastosujemy również w przyszłości".



Producent: **Illusion Softworks**
Dystrybutor: **Play-It**
Wymagania: **500 MHz, 96 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PC, PS2, Xbox**



RZUT OKIEM



Po niezłym Hidden & Dangerous oraz znakomitej Operation: Flashpoint kolejna gra made in Czech Republic wbija się na listy przebojów. Po raz kolejny niezachodni developerzy pokazali, że również po tej stronie żelaznej kurtyny możliwe staje się poszerzenie granic świata gier komputerowych. Sama Mafia zaś - gra zarazem podobna i zupełnie różna niż GTA3 - pozwoli ci zostać bohaterem Ojca Chrzestnego IV.

Mafia rozpoczyna się któregoś jesiennego dnia roku 1938 - w restauracji, w której ostatni uczciwy gangster rozpoczyna opowieść historii własnego życia ostatniemu uczciwemu gliniarzowi.



Liczba dziur po kulach odpowiada poziomowi trudności zadania.

An Offer You Can't Refuse (oferta nie do odrzucenia)



Cele: zgubić ogon, dotrzeć do Salieri's Bar

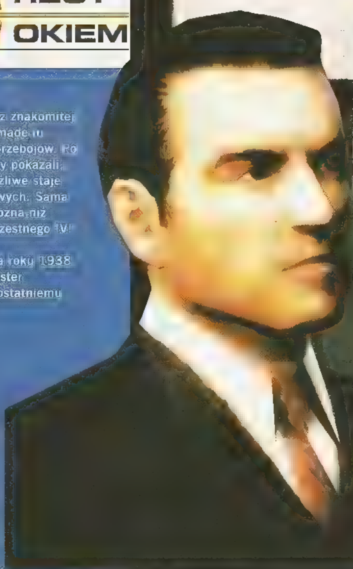
Rozwiązań tej misji jest pewnie tyle, ilu graczy i prób zaliczenia jej. Pewne jest to, że nie jesteś w stanie uciec prześladowcom, korzystając z mocy silnika (bo tej masz sporo mniej niż przeciwnicy), zatem musisz się zdać na zdolność kręcenia kółkiem oraz kontrolowanych poślizgów. Przez pewien czas najlepszym sposobem wydawała mi się ucieczka zaułkami (np. lewo, lewo, lewo, prosto przez skrzyżowanie i w zaułek na wprost, lewo, lewo w zaułek) [01], jednak przy kolejnej próbie okazało się, że technika ta, dzięki której wcześniej bezproblemowo uciekałem z zaledwie kilkoma kulami w budzie, tym razem się nie sprawdziła. Niemniej ogólna idea, czyli ścinanie zakrętów, korzystanie z luk między latarniami i murami budynków, prześlizgiwanie się między samochodami - słowem: wszystko, co sprawi, że ścigający cię samochód uderzy w którąś z mijanych przez ciebie przeszkód i zostanie z tyłu, pozostaje niezmieniona [02]. Możliwe jest także, jednak wymaga to sporego szczęścia, manewrowanie samochodem tak, by Paulie i Sam wystrzelali napastników (pamiętaj, by nie opuszczać samochodu, zabierając broń trupom i użyć jej na pozostałych napastnikach - wyjście oznacza konieczność restartu).

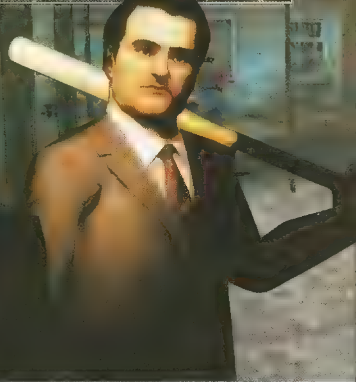


W drugiej części misji niezbędne jest dowożenie pasażerów do Baru Salieriego - twojego przyszłego centrum operacyjnego. Jadąc przez Lost Haven, korzystaj z podręcznej mapy (przywoływanej klawiszem [Tab]) i kieruj się przez Central Island do Little Italy (drogowskazy wskażą ci drogę), w niej zaś - do miejsca oznaczonego na mapie [03]. Podczas jazdy warto korzystać z automatycznego ograniczenia prędkości ([F5]) i zatrzymywać się na czerwonych światłach.









The Running Man (uciekinier)



Cele: dostarczyć pięciu klientów we wskazane miejsca, dotrzeć do Salieri's Bar

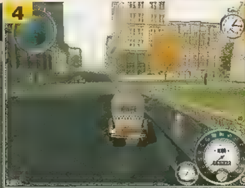
Pierwsza część misji to taksówkarska codzienność - dostarczaj kolejnych klientów do wskazanych przez nich miejsc i w określonym czasie. Jadąc przestrzegaj ograniczenia prędkości ([F5] ponownie niezastąpione) i sygnalizacji. Staraj się też (a najlepiej w ogóle), by nie wstrząsać pasażerami, np. w kolizjach z innymi użytkownikami dróg i chodników. Po dojechaniu na miejsce zatrzymuj się dokładnie tam, gdzie to oznaczono na radarze czerwonym krzyżykiem.

Pierwszy klient życzy sobie, by się dostać do kościoła w Down Town [04]. Kolejny - do szpitala w New Ark. (Po znalezieniu radziłbym oznaczyć to miejsce na mapie dołączonej do gry bądź zapamiętać je - wiedza ta przyda się w trybie Free Ride.) Kolejny - kobieta, za cel wskazuje teatr w Central Island i zastrzega, by jechać przez most Giulianiego. Zastosuj się do tych wytycznych, w przeciwnym razie wysiądzie z taksówki. [05] Czwarty klient chce jechać do baru Pompeii w Hoboken. [06] Ostatni - przez most Giulianiego i tunel do department store car w Little Italy. [07]

Na parkingu przed tym ostatnim zaatakuje cię dwóch napastników i rozpocznie się druga część misji.

Najważniejsze: nie próbuj walczyć - uciekaj! Twoje szanse na to, by pokonać dwóch uzbrojonych przeciwników, są bliskie zeru. Biegnąc, kieruj się wskazaniami strzałek i bezustannie zygzakuj (nerwowo ruszaj myszą w prawo i lewo). Dotarcie do bezpiecznego portu - znanego ci już baru Salieriego - nie powinno być trudne. Biegnij przez ulicę [08] i następnie, biegnąc tuż przy murze, by utrudnić celowanie - w zaułek [9, 10]. Przebiegnij ulicę i uważaj na przejeżdżające samochody, potem wbiegnij w bramę, skąd wyjeżdża samochód. Ciasne podwórko, w jakim się znajdziesz [11, 12, 13], zawiedzie cię ponownie do skąpanej w świetle ulicy. Kierując się wskazaniami strzałki, wbiegnij w zaułek [14], następnie przez bramę [15] i nieustannie zygzakując - do Baru Salieriego.

I jeszcze jedna rzecz skierowana do tych wszystkich, którzy narzekają na trudność tego zadania. Pomyślcie tylko, jak musiało to wyglądać, kiedy nie było wskazujących drogę strzałek - w betce, w jaką miałem przyjemność grać kilka miesięcy temu...


4

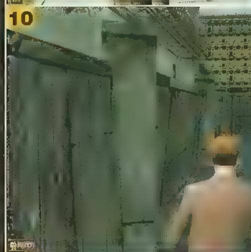

5


6


7


8


9


10


11


12


13


14


15



Molotov Party (rozrywkowa impreza)

Cel: zniszczyć samochody zaparkowane przy barze Morellego

Kiedy pobierzesz broń u Vinzenca (Paulie cię zaprowadzi) i małą lekcję poglądową dotyczącą "zdobywania" bolt ace'ów w wykonaniu Ralpha, jedź do Morello's Lounge Bar w New Ark (jak zwykle - przestrzegając wszelkich reguł prawa o ruchu drogowym). [16] Na miejscu zatrzymaj się i tyłem przedostań się na podwórze przy barze Morellego. [17] Podejdź do stojącego na straży i przeciągnij kijem przez głowę (z największego zamachu - tak, by padł od razu). [18] Zabierz mu broń - s&w 10 - i przystąp do dzieła niszczenia samochodów bandytów. Uważaj przy tym na wybiegających po pewnym czasie z baru mafiosów - używaj na nich koktajli i zbieraj leżącą przy trupach broń. [19] Pamiętaj też, by strzelając do nich, celować wyłącznie w głowę!

Kiedy wszystkie trzy samochody będą się nadawać tylko na złom [20], zabierz falconera z pobliskiego garażu [21], przez główną bramę jedź po Pauliego i dwoma samochodami wracajcie do Salieriego. Welcome to la Famiglia.

16

17



18



19



20



21



Ordinary Routine (zwykła rutyna)

Cele: zebrać "darowizny", dotrzeć do motelu za miastem, uratować Sama, zabić złodzieja pieniędzy

Idź do Vincenzo i weź s&w 10, następnie porozmawiaj z Ralphem, by nauczyć się, jak zdobywać bolty b, wreszcie... weź własny, zdobyty w poprzedniej misji falconer i jedź w wskazane miejsce w Central Island, następnie Hoboken. [22] Te dwie lokacje nie będą wymagały niczego więcej jak cierpliwości podczas czekania. Ostatnia - motel za miastem, to jednak coś zupełnie innego...

Po usłyszeniu strzałów podejdź do samochodu stojącego przy wyjeździe i... przestrzel wszystkie cztery opony. Dzięki temu w scenie pościgu nie będzie szans, by uciekł. [23]

Obejdź hotel i zastrzel biegającego w okolicy psa. Wejdź po skrzyniach przy ścianie na balkon, stąd - do motelu. [24] W ubikacji po prawej stronie kryje się (no, niezupełnie kryje...) jeden z bandytów - zastrzel go i weź broń. W pokoju na wprost drzwi, którymi wszedłeś, znajdziesz tommy gun - najbardziej gangsterski z karabinów maszynowych. Z tą bronią (i świadomością, że wściekle podrywa przy strzelaniu seriami, więc najlepiej wystrzeliwać jeden, dwa pociski naraz) zejdź najbardziej ostrożnie jak tylko potrafisz, eliminując po drodze gangsterów ustawionych na schodach i w korytarzu na dole. [25] Następnie z korytarza zabij tylu, ilu zdołasz w centralnym pomieszczeniu motelu (pozostawaj w pozycji kucznej, strzelaj w głowę i natychmiast kryj się za futryną. Sprawdzaj też ilość pozostałej amunicji). Wreszcie ze świadomością, że bandyci chowają się za stołami bilardowymi i kontuarem, wejdź doń i oczyść je. [26]

Zbierz broń przeciwników (nie zbieraj coltów detective speciali - nadają się jedynie jako dodatkowy balast damskich torebek, a postrzał z niej jest równie groźny jak ugryzienie komara) i idź po Sama znajdującego się w sąsiednim pomieszczeniu. Wyprowadź go, zastrzel ostatniego z napastników i...

Zaraz po przejęciu kontroli nad Tommym biegnij do samochodu i ruszaj w ślad za złodziejem. [27] Dzięki temu, że wcześniej przestrzeliłeś opony w jego samochodzie, możesz teraz koncentrować się na strzelaniu z wozu (wybierz pistolet lub rewolwer i wciśnij lewy klawisz myszy). Jedź za nim, dopóki nie dotrzecie do tunelu, który jest dobrym miejscem, by go wyprzedzić oraz zatrzymać. Jeśli ci ucieknie, zepchnij go z jednej z serpentyn - to powinno ostatecznie go zatrzymać. Kiedy się tak stanie - wysiądź z samochodu i kilkoma strzałami prosto w głowę wymaż go z listy żywych. [28]

22



23



24



25



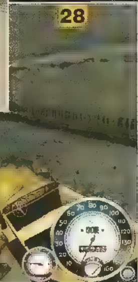
26



27



28



Fairplay



Cele: dostarczyć samochód wyścigowy do Lucasa Bertone'a, odstawić na tor bez pozostawienia śladów używania i w określonym czasie zwyciężyć w wyścigu

Fair play kręci się wokół wyścigów. Pierwszym z jego zadań jest zdobycie "wzorca" dla samochodu wystawianego przez Salieriego. Porozmawiaj z Ralphem (nauczysz się zdobywać schuberty six) i jedź po samochód (uważając na niebieski prostokąt na radarze - nielicznych na szczęście gliniarzy - w razie gdybyś je zauważył, pozwól sobie wlepić mandat) na tor Lost Haven. [29] Dojedź do budki, wysiądź z samochodu i zagadnij strażnika. [30] Wraz z Bobbym jedź do oznaczonego garażu i przesiądź się w podstawiony carozella c-otto. Samochodem tym jedź do wskazanego miejsca (rozpędzaj się na prostych, hamuj przed zakrętami) - warsztatu Lucasa Bertone'a w Down Town. Następnie wróć własnymi śladami na tor i wjedź do garażu, gdzie czeka Bobby.

Przy okazji, nie jestem pewien, co się dzieje w przypadku spotkania z gliniarzami - nie zdarzyło mi się to ani razu mimo wielu prób ich odszukania. Uzasadnione jest jednak założenie, że niezbędny okazuje się wówczas restart misji.

Druga część misji to wyścig z dwunastoma maniakami prędkości w czółenkach osadzonych na czterech kółkach. Aby wziąć w nim udział, jedź na tor i porozmawiaj z Frankiem. [31]

Po starcie zjedź na lewą stronę drogi i trzymaj się jej; zważając przy tym na tę dwójkę, próbującą urozmaicić ci wyścig. Przed pierwszym zakrętem w lewo zwolnij do ok. 50 mil (tak, tak - po to właśnie są hamulce) i jadąc po wewnętrznej części toru wyjedź na prostą. [32] Nie przyspieszaj na zakręcie - samochód ma napęd na tylne koła i dysponuje wystarczającą mocą, by obrócić się wokół przedniej osi. Po krótkiej prostej tor zmieni się w zakręt (nie przyspieszaj - powinieneś pokonać go siłą rozpędu) i następnie płynnie przejdzie w lekki, wznoszący łuk w prawo - możesz przyspieszać do jego połowy. Następnie zacznij pewnie hamować, by zmieścić się w kolejnym ostrym zakręcie w lewo.

Wznosząca prosta przechodzi w zakręt w lewo - zwolnij przed nim, by uniknąć poślizgu - i przechodzi w prostą z szykaną, przed którą trzeba hamować. [33] Zakręt za krótką prostą w lewo wymaga przyhamowania do ok. 70 mil (nie przyspieszaj) i zmienia się w serię profilowanych zakrętów, gdzie można się rozpędzać. Ostatni kończy się prostą startową, na której śmiało możesz docisnąć do podłogi. Po pięciu okrążeniach, wykonanych w ten mniej więcej sposób, ciesz się zwycięstwem. [34]

I jeszcze jedno - wyścigi naprawdę są łatwe. W becie, gdzie samochód skakał jak rasowy koń na każdym łączeniu tekstur drogi - to dopiero było wyzwanie!



Lucas Bertone I

Po wyścigu możesz zaliczyć pierwszą z misji alternatywnych, wykonanych dla Lucasa Bertone'a. Aby ją rozpocząć, jedź do jego warsztatu i zagadnij. [35] W podzięce za zwycięstwo na wyścigach (które dzięki zakładom dało mu kupę kasy) powie, gdzie znaleźć pierwszy luksusowy wóz. Jedź do Central Island i tam, na parkingu znajdź żółty lassitera V16 phaetona. Rozejrzyj się, czy w pobliżu nie ma gliniarzy i otwórz wóz. Wracaj do Salieriego.





6. Better Get Used to It (lepiej się przyzwyczaić)



Cele: odprowadzić do domu Sarę, wyeliminować gang grasujący w dzielnicy Salieriego

Nałóż kastet bądź jeszcze lepiej - znajdź deskę [36] i pokonaj w walce wręcz wszystkich napastników (nie musisz ich zabijać). [37] Uważaj przy tym na stan zdrowia Sary (ten wyświetlany jest w dolnym narożniku ekranu). Następnie odprowadź ją do domu.

UWAGA! Wszelkie problemy ze strony Sary co do kooperacji związane są z używaniem cracków/no-cd/trainerów itp. paskudztw. Uprasza się więc o nie nadsyłanie maili z prośbą, by rozwiązać ten problem.

Kolejna część zadania - dodam, że jedna z najpaskudniejszych w grze - polega na przetrzebieniu gangu, który ośmielił się wejść na teren Salieriego. Idź do Vincenzo i weź colt 1911 oraz kij baseballowy. Następnie najlepszy dostępny samochód (absolutnie nie bolt ace!) i jedź w wskazane miejsce - do Chińskiej Dzielnicy. Tam porozmawiaj z zazwyczaj dobrze poinformowanym Big Biffem. [38] Następnie jedź w wskazane miejsce - do starego warsztatu samochodowego.

Kolejna część misji wymaga pokonania czterech napastników wyłącznie kijami baseballowymi (na broń palną przyjdzie jeszcze czas). Podczas walki uważaj, by przypadkiem nie zahaczać Pauliego. Warto też bronić go, wiążąc walką najsilniejszych przeciwników (jako pierwszego - tego z łomem, następnie z kijem, wreszcie – nieuzbrojonego). [39] Po pokonaniu ich - nie musisz podnosić łomu - przemówi broń palna. Idź alejką do schodów przeciwpożarowych [40] i przejdź górą na kolejne podwórko. Zeskocz i wyciągnij broń - przeciwnicy nie wahają się jej używać. Trzech pierwszych znajdziesz na podwórku przy garażu. Kolejny - dźwigający colta 1911 - kryje się w wejściu alejki między blokami za magazynem. [41] Jeszcze następny - uzbrojony w magnum, najcięższy rewolwer w grze - w głębi tej alejki. Dwóch ostatnich chowa się za jej załomem (uważaj - jeden z nich stoi na dachu domu naprzeciw). [42]

Jeśli udało ci się ich pokonać - nie przejmuj się marnym poziomem zdrówka - nie musisz więcej walczyć. Ostatnia część misji to pościg za uciekającymi przywódcami gangu. Zaraz po wznowieniu gry biegnij do samochodu i ruszaj w ślad za ich samochodem. Jadąc, nie musisz się silić na strzelanie - wystarczy, że nie pozwolisz, by się zgubili. [43] Po pewnym czasie kierowca uciekającego samochodu nie opanuje kierownicy i wpakuje wóz wprost w mur lub też - w alternatywnym zakończeniu - samochód odmówi posłuszeństwa.

UWAGA! Najprawdopodobniej na poziomie znajduje się apteczka, jednak przyznaję, że nie udało mi się jej znaleźć. Gdybym miał zgadywać, gdzie może być - powiedziałbym, że w garażach przy podwórku z pierwszą uzbrojoną w broń palną czwórką...



The Whore (zdzira)

Cele: zabić parę puszczającą farbę Morellemu, wysadzić hotel, uciec przed pościgiem po dachach, przeżyć atak w kościele

Weź bombę przygotowaną przez Vincenzo i jedź do hotelu Corleone w Down Town. [44] Bez broni w ręku wejdź do hotelu, podejdź do portiera i zapytaj o szefa (zwróć uwagę na klucz na tablicy w pokoju za nim). Idź do sali po lewej i zastrzel człowieka w białym garniturze. Zaraz po tym ukryj się za stolikiem i wykorzystując możliwość przykucnięcia, celne oko i przewagę odległości - wyeliminuj ochroniarzy. Uważaj przy tym - niektórzy z nich uzbrojeni są w dwulufowe obrzyny, łupary - i lepiej nie dopuszczać do walki w zwarciu.

Następnie idź po klucz z portierni (apteczkę pozostaw na później) i potem na drugie piętro, gdzie w jednym z pokoi znajdziesz cel...

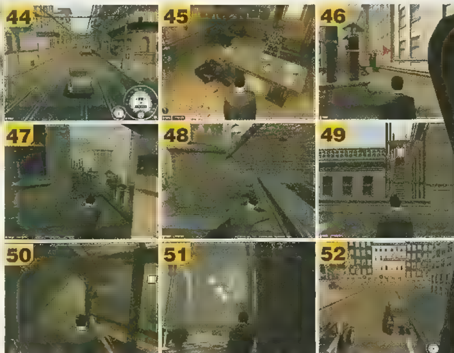
Po rozwiązaniu pierwszej trudności, wejdź piętro wyżej i kluczem otwórz drzwi z napisem 'director', potem natychmiast uskocz - przeciwnik nie zawaha się użyć broni. Zabij go i zbliż się do biurka. [45]

UWAGA! Jeśli po zabiciu dyrektora hotelu stoisz na paru punktach zdrowia - zrestartuj misję, gdyż kolejną rozpoczynasz z dokładnie takim poziomem, jaki miałeś pod koniec tej tutaj.

Po wznowieniu gry biegnij za załom muru [46] i następnie po schodach pożarowych na górę, na dach. U szczytu skręć w prawo i biegnij do drzwi. Na następnym dachu wespnij się po murze na dach po lewej. Przeskocz na dach niżej i zmierzaj w pozycji kucznej do drewnianych schodków po prawej. [47] Ostrożność jest uzasadniona tym, że na pobliskim dachu kryje się aż 5 gliniarzy, na jeszcze następnym - jeden wyposażony w karabin m1903. Taktyką, jaką należy przyjąć w tym starciu, jest "snajperskie" zdejmowanie oddalonych, np. ten z karabinem, i brutalne wypalenie z obu luf lupary w walce w zwarciu. [48] Po oczyszczeniu dachu biegnij, nie zważając na tych po lewej na dachu w stronę niewielkich nadbudówek na wprost wejścia schodków. Po nich wespnij się na sąsiedni dach i skieruj w lewo - na drewniane rusztowanie. [49] Podejdź do leżącej tam drabiny.

Po wznowieniu gry zejdź w dół schodami (w razie potrzeby użyj apteczki wiszącej na ścianie). [50] Trafiłeś na pogrzeb, na który powinieneś był być zaproszony, gdyż przyczyniłeś się doń: chowany jest tu jeden chłopak z samochodu. Podczas walki tutaj cofaj się schodami i eliminuj wbiegających do wieży bandytów. Następnie - kryjąc się w widocznych drzwiach (uważaj na tego z tommy gunem przyczajonego na chórze na przeciwległej ścianie kościoła) [51] wyeliminuj pozostałych. Uważaj jednak - kiedy ostatni wpadnie do kościoła, wbiegną ich kumple ze strzelbami.

Kiedy ich pokonasz, wyrzuć broń (domyślnie [Backspace]), weź podstawiony karawan, w wolnej chwili zamień go na coś mniej rzucającego się w oczy i ([F5]) korzystając z faktu, że gliniarze nie wiedzą, kogo szukać - wróć do Salieriego. [52]


44 45 46 47 48 49 50 51 52

A Trip To The Country (wycieczka na wieś)

Cele: zbadać, co się stało z ludźmi Salieriego, znaleźć Sama, wyeliminować napastników

Cel tytułowej wycieczki to zdobycie transportu nielegalnej whiskey. Na miejscu przekonasz się, że to tylko początek kłopotów. Biegnij główną uliczką farmy w stronę ciężarówki stojącej nieopodal. [53] Następnie kryjąc się za nią i stosując szybkie wypady, zastrzel wszystkich trzech napastników i biegnij tyłem domostw z powrotem w kierunku waszych ciężarówek. Uważaj przy tym na strzelca wychylającego się z okienka stodoły, następnie - ludzi atakujących pozycję Pauliego. Z tym porozmawiaj i udaj się z nim na poszukiwanie Sama.

Idąc główną uliczką farmy, uważaj na niewielkie drewniane budynki z lampami werandowymi – chowają się tam bandyci. Podążając w ślad za Pauliem, dotrzecie do jednego z magazynów. W nim, przy schodach na pierwsze piętro, znajdziesz apteczkę. Wejdź tylnymi schodami, eliminując zaczajonego u góry przeciwnika. Następnie kiedy Paulie weźmie łom niezbędny do otwarcia drzwi stodoły, gdzie przetrzymywany jest Sam, idź za nim w jej stronę. [54] Eliminując przeciwników, wchodź na górę (na pierwszym piętrze znajdziesz kolejną apteczkę) po krwawiącego obficie Sama. Z góry eliminuj przybyłych policjantów. [55]

Ostatnia część wycieczki to jazda do zaprzyjaźnionego medyka. Nie dane wam jednak będzie dotrzeć doń bez problemu - przeszkadzać w tym będą trzy samochody pełne bandytów. Jako wyposażony w thompsona tylny strzelec ciężarówki musisz wyeliminować zagrożenie. Strzelaj wyłącznie wtedy, kiedy będziesz pewien trafienia, a zatem gdy widzisz (niemal) białka oczu kierowcy. Celuj przy tym w silnik bądź kierowcę, nigdy w lufę wrogiego tommy guna. [56] Kiedy trzeci komplet napastników straci ostatecznie zainteresowanie pościgiem, misja zakończy się sukcesem.


53 54 55 56

Lucas Bertone II

Po odstawieniu Sama do lekarza jedź do warsztatu Lucasa Bertone'a w Central Island i wykonaj powierzone ci zadanie poinformowania jego kumpla o nalocie. Spiesz się, gdyż gliniarze są niezwykle punktualni - na miejscu wysiądź z samochodu i podejdź do drzwi. Następnie wróć do Lucasa, by dowiedzieć się, jak zdobyć ulvera airstreama stojącego w Oakwood. Nowym nabytkiem wróć do Salieriego.

Omerta



Cele: znaleźć Franka, odzyskać księgi rozrachunkowe

Księgowy Salieriego, Frank, okazał się zdrajcą. Masz go znaleźć i w tradycyjny, sycylijski sposób - strzałem w pierś z lupary - uświadomić, jak bardzo naganne jest to zachowanie. Wcześniej powinieneś znaleźć książkę, w której prowadził księgowość rodziny.

Idź do Vincenzo i weź broń. Następnie porozmawiaj z Ralphem i jedź do Chińskiej, do znanego ci już Big Biffa [57]. Następnie pod budynek Galerii Sztuki, gdzie znajdziesz drugiego z informatorów - Little Tony'ego. [58] Ten wskaże ci kolejny namiar - na Joeya, którego znajdziesz pod mostem Giulianiego, na tyłach warsztatu Lucasa Bertone'a. [59] Podejdź do trójki i zagadnij tego pośrodku. Następnie uderz go kilkakrotnie, by wyjawił miejsce, gdzie przetrzymywany jest Frank.

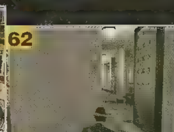
Po drodze do Oakwood wyposaż się w dobry wóz - samochód policyjny przewożący Franka na lotnisko to potwór z silnikiem ciężarówki i na pierwszym podjeździe może cię zgubić. Staranuj ciężarówkę, jaka zastawi ci drogę [60] - i jedź, nie strzelając do śledzonego samochodu aż na lotnisko. [61]

Tam rozpocznie się prawdziwa zabawa. Najpierw uskocz w bok przed próbującym cię przejechać samochodem. Następnie zbliż się do budynku terminalu i wyeliminuj czterech ukrytych tam policjantów. Zwróć przy tym uwagę, że możesz otwierać drzwi do budynku terminalu, dzięki czemu wcale nie musisz wchodzić do środka, by widzieć wszystkich przeciwników. [62]

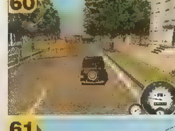
Biegnij przez budynek i skręć w prawo, w stronę hangarów. Nie próbuj wchodzić do budynków - zaczekaj na ciężarówkę, usuń atakującego kierowcę i za pomocą ciężarówki rozjedź przeciwników. (Tym sposobem wyeliminuj też tych ukrytych w dużych hangarach.) Franka, wraz z obstawą, znajdziesz za niewielkimi hangarami niedaleko sterowca. Rozjedź ich wozem - uważaj przy tym, by nie zahaczyć Franka - następnie wysiądź i porozmawiaj z nim. [63]

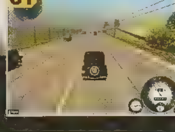
Wyeliminuj dwóch strażników przed terminalem dla oczekujących [64] i wejdź do budynku. Tam znajdziesz żonę oraz dziecko Franka i... klienta, który dzwoni po policję - zabij go, by oszczędzić sobie wizyty sześciu uzbrojonych w strzelby gliniarzy. Wróć do Franka i porozmawiaj z nim.

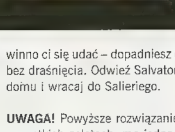
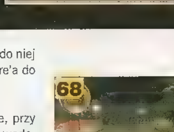
Bilety, o które poprosi, leżą na ladzie w budynku terminalu - tym obok parkingu, gdzie zacząłeś. [65] Oddaj je Frankowi i jedź do banku w Oakwood. [66]

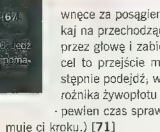




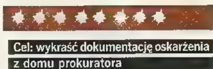
Lucas Bertone III

Tym razem Lucas poprosi o przekazanie "wiadomości" dla Big Stana. Jedź w wskazane miejsce w Works Quarter i znajdź rzeczywiście dużego kolesia stojącego przed barem. Podejdź doń i uderz kilkakrotnie (metoda hit'n'run - uderz i cofnij się). Nie strzelaj i nie goń, by dobić, jeśli zacznie uciekać - masz mu przekazać "wiadomość", nie eliminować. [67]

Wróć do Luki i dowiedz się, gdzie znaleźć Thora 810. Jedź w wskazane miejsce i kiedy strażnik oddali się od pomarańczowego auta - weź je. Wróć do Salieriego.

Visiting Rich People (wizyta u bogaczy)



Cel: wykraść dokumentację oskarżenia z domu prokuratora

Wizyta w domu prokuratora, połączona z "wypożyczeniem" materiału dowodowego z jego sejfu, jest jedną z najmniej przyjemnych w grze. Strażników dworku jest wielu i uzbrojeni są w strzelby, co oznacza, że jeden strzał z niewielkiej odległości niesie za sobą twoją śmierć bądź twojego sprzymierzeńca.

Jedź do mistrza kasiarzy - Salvatore'a - do Hoboken [68] i z nim udaj się na miejsce - tylne wejście do posiadłości. [69] Porozmawiaj z Salvatore'em, by otworzyć zamek w furtce - i wejdź do środka.

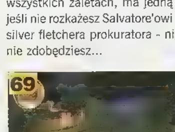
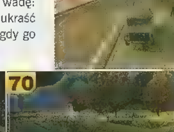
Ostrożnie, w pozycji kucznej, przejdź w lewo i ukryj się w wnęce za posągiem. [70] Tu, przygotuj kij i czekaj na przechodzącego strażnika. Przeciągnij mu przez głowę i zabierz klucz (strzelbę pozostaw – cel to przejście misji bez jednego strzału). Następnie podejdź, wciąż w pozycji kucznej, do narożnika żywopłotu i pod mur po lewej stronie. (Co pewien czas sprawdzaj, czy twój partner dotrzymuje ci kroku.) [71]

Korzystając z osłony żywopłotu zmierzaj do miejsca, z którego widać wejście kuchenne do willi - i kiedy strażnik patrolujący front domu odwróci się [72], idź - wciąż w pozycji kucznej - wprost do drzwi bocznych. Te otwórz znalezionym wcześniej kluczem i schodami wejdź na drugie (!) piętro. Nie zapalaj świateł i wejdź do korytarza na wprost - za drzwiami, którymi się kończy, ujrzysz galeryjkę przy głównym holu. [73] Tą przejdź do drzwi naprzeciw, w korytarzu za nimi skręć w lewo - znajdziesz się przed gabinetem z sejfem. Wejdź doń i nie zapalając światła każ Salvatore'owi otworzyć go.

Zdążycie - dosłownie - w ostatniej chwili: szczęk otwieranych drzwi sprzęgnie się z odgłosem silnika silver fletchera prokuratora. Zabierz zawartość sejfu i podejdź do drzwi. Zaczekaj do chwili, gdy usłyszysz kroki na schodach i następnie trzask zamykanych drzwi. Wróć własnymi śladami na galeryjce w klatce schodowej, stąd zaś na dwór. [74]

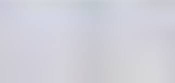
Cofaj się tyłem i czekaj na Salvatore'a, a kiedy zobaczysz, że strażnicy podrywają się do biegu (skrypt, ani chybi - nie możesz wyjść niezauważony) biegnij, ile sił w nogach w stronę bramki. I jeśli Salvatore nie zaspał gdzieś po drodze - powinno ci się udać – dopadniesz do niej bez draśnięcia. Odwieź Salvatore'a do domu i wracaj do Salieriego.

UWAGA! Powyższe rozwiązanie, przy wszystkich zaletach, ma jedną wadę: jeśli nie rozkażesz Salvatore'owi ukraść silver fletchera prokuratora - nigdy go nie zdobędziesz...






A Great Deal! (okazja!)

Cel: zejść bezpiecznie na dół - do wypełnionego gangsterami garażu

Wejdź (lub wjedź którymś z samochodów) na najwyższy poziom garażu i porozmawiaj z Williamem Gatesem (zbieżność nazwisk chyba nieprzypadkowa...). W chwilę później pojawią się ludzie Morello, który najwyraźniej dąży do otwartej konfrontacji z Salierim.

Na szczęście masz wiernego tommy guna, którym - o ile wciąż pamiętasz zasady jego użytkowania (maksymalnie dwupociskowe serie, celowanie w głowy) - powinieneś dać sobie radę z pierwszą falą przeciwników. Uważaj przy tym, by nie stać w pobliżu samochodu, który niespodzianie może się zmienić w kulę rozżarzonego metalu oraz gazów, czyt. ognia. Zwróć też uwagę, że jeden z bandytów z drugiego rzutu – ten, który pcha się naprzód, dźwiga strzelbę - więc to właśnie on powinien się stać pierwszym celem. [75] Po wyeliminowaniu przeciwników i zebraniu amunicji do thompsona (uprzednio go przeładowując. by cały czas był komplet) zbliż się do podjazdu i wyeliminuj obu kryjących się w okolicy drucianej budki gangsterów. [76] Tam znajdziesz apteczkę.

Następnie przejdź w kierunku białego samochodu po drugiej stronie poziomu i zastrzel siedzącego przy nim bandytę. [77] Zabierz granaty leżące przy samochodzie i przygotuj się na atak czterech kolejnych gangsterów, chowających się poziom garażowy niżej. [78]

Zejdź tam, gdzie drogę zagradza barykada z samochodów. Usuń ją, korzystając ze znalezionych granatów i wyeliminuj niedobitki bandytów [79]. Wróć na górę po samochód z alkoholem i zmierzaj do wyjścia z garażu. [80]

Nim jednak ostatecznie opuścisz to miejsce, zatrzymaj się w wejściu i wyeliminuj gangsterów na parkingu po lewej stronie - dzięki temu oszczędzisz sobie pościgu. [81] Zaraz po tym wróć do samochodu, wciśnij [F5] i spokojnie jedź w wskazane miejsce.



Bon Apetit! (smacznego!)

Cel: udaremnić zamach na Salieriego

Początek misji nie zapowiada dramatycznych wydarzeń, jakie staną się później jej udziałem. Jako szofer Salieriego, któremu zamarzyło się porządne włoskie żarcie, masz go dostarczyć do jego ulubionej Pepe's Restaurant w New. W trakcie obiadu zostaniecie zaatakowani.

Na początek prywatnym coltem 1911 zdejmij dwóch najbardziej dokuczliwych, strzelając w nich przez okno. [82] Pamiętaj, że jeśli będziesz zwlekał – ci przyjdą po was, a to niemal zawsze kończy się tragicznie - więc musisz się spieszyć. Po ich wyeliminowaniu wyjdź przez drzwi z tyłu baru (w korytarzyku znajdziesz apteczkę, mimo to zostaw ją na później) na podwórze. Uważaj jednak - w alejce na wprost drzwi kryje się przeciwnik z tommy gunem. Zabij go (mierz w głowę) [83], zabierz broń i wróć do drzwi po prawej od wyjścia z restauracji. Uważaj - w drzwiach na klatkę schodową, tę przylegającą do baru, zderzysz się z przeciwnikiem. Stojąc w drzwiach, eliminuj wbiegających przeciwników [84], następnie ostrożnie wejdź po schodach, by usunąć gangstera schowanego przy oknie na pierwszym piętrze. [85] Weź mu broń i wróć po apteczkę. Następnie idąc naokoło (alejką, w której leży ciało pierwszego z zabitych gangsterów), przejdź na front restauracji i pozbądź się pozostałych. [86]

Jedź do mieszkania zdrajcy w Little Italy i za Salierim wejdź do jego mieszkania. Spokojnie zejdź po schodach przeciwpożarowych i zabij dwóch atakujących cię meneli. [87] Następnie przekradając się wśród prania, znajdź Carla (uważaj - ma klamkę) i poślij go do diabła.



Happy Birthday! (wszystkiego najlepszego!)

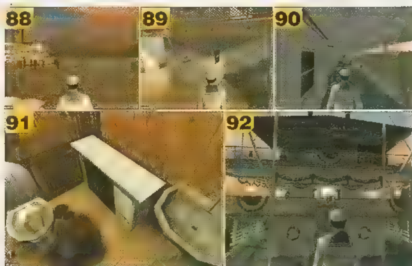
Cele: dostać się na pokład parowca, znaleźć ukrytą na jego pokładzie broń, zabić radcę

Jedź do portu crusaderem chromium - ten zdobędziesz dzięki rozmowie z Ralphem. Z trapu zostaniesz zawrócony przez ochroniarza. Nie próbuj się z nim kłócić, ani przedzierać na siłę - zawróć i kieruj się do budynku z budką telefoniczną. Zejdź i znajdź mundur marynarza. Dzięki niemu - po obszukaniu, czy nie przemycasz broni – dostaniesz się na statek. [88]

Skieruj się na piętro parowca (poniżej chronionej kajuty radcy) - za załomem znajdziesz poszukiwaną ubikację. [89] Niestety jest zamknięta, napis zaś głosi, że klucz znajduje się u szypra. Zejdź piętro niżej i znajdź osobnika w bluzie z poprzecznymi pasami. [90] Porozmawiaj z nim dwukrotnie - da ci klucz w zamian za obietnicę, że tam posprzątasz. Wróć i zabierz podrzucony pistolet. [91] Ukryj go ([H]), posprzątaj (możesz potrzebować wiadra, a to jest w ubikacji na piętrze niżej), następnie oddaj klucz bosmanowi. Idź na dziób parowca i stań na podniesionym trapie.

Stąd dwukrotnie strzel w odwróconego plecami polityka. [92] Zaraz potem uciekaj w lewo do łódeczki, gdzie czeka na ciebie Paulie.

UWAGA! Sposobów wyeliminowania polityka jest kilka - możesz np. zabić wiadrem ochroniarzy i zabrać im klucz do kajuty. Możesz także - już w trakcie przemowy - zabić go pięściami. Sposób opisany powyżej wydaje się jednak najlepszy i najpewniejszy.



You Lucky Bastard (pieprzony szczęściarz)



Cel: zabić Sergio Morellego Juniora



Cel misji to załatwienie "małego" Sergio Morello. Podczas pierwszej próby, po zabraniu broni od Vincenzo i guardiana terraplane'a u Ralpha, jedź do Italian Garden Ristorante. Kiedy się zjawisz na miejscu, nie próbuj wchodzić do restauracji (podejrzewam, że tego próbuje każdy...), lecz kieruj się do pobliskiej budki telefonicznej; stąd zadzwoń do restauracji. [93] Następnie - już po akcji, uciekaj samochodem przed pościgiem. (Możesz także wyeliminować pościg, eliminując wybiegających z restauracji gangsterów. [94])

Kolejna próba to zamach bombowy. Idź do Vincenzo i zabierz odeń bombę, potem jedź w wskazane miejsce. Tu, zatrzymaj się po przeciwnej stronie ulicy od celu - samochodu Morello - i zaczekaj do chwili, gdy jego strażnik skończy palić i wejdzie do domu. [95] Dokładnie w chwili, gdy zamkną się za nim drzwi, biegnij do celu i "użyj" go.

Trzecia próba również się nie powiedzie - uciekaj z parkingu Rainbow Garden Restaurant, próbując zgubić pościg. [96]

Ostatnia też rozpocznie się niepowodzeniem. Jedź za samochodem Morello aż do portu Lost Haven i nie próbuj weń strzelać. Tu rozpocznie się ostatni akt tej tragedii.

Na wstępie usuń przeciwnika przy budce strażniczej po prawej. [97] Następnie - gangstera ze strzelbą za żywopłotem po lewej i wreszcie dwóch pozostałych po drugiej stronie samochodu. Zabierz broń i wsiądź do ciężarówki - ta, przy odrobinie wprawy stanowi najbezpieczniejszy sposób konfrontacji z ciężko uzbrojonymi przeciwnikami. Staraj się rozjeżdżać napotkanych napastników, i zmieniaj samochody, gdy nad maską pojawi się dym. [98] Nie próbuj też walczyć ze snajperami na wieżach - wszystko, co musisz zrobić, to dotrzeć do ustawionych po przeciwnej stronie portu wagonów-cystern.

Tam ustaw się tak, by buda ciężarówki kryła cię przed ogniem snajperów i kolejno - przestaw zwrotnicę przy wagonie i wytrąć klocek blokujący spod kół. [99] Następnie jedź pod magazyn, w który uderzy cysterna - i podejdź tam. [100]

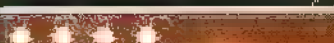
Po wznowieniu akcji znajdź nieuszkodzoną ciężarówkę i przez rozbite drzwi wjedź do magazynu. [101] Taranuj wszystkich włącznie z Sergio Leone (prawdopodobnie będzie potrzebować poprawki), kryjącym się w dalszej części magazynu.

Uciekaj z magazynu w lewo i następnie - drogą między pryzmami desek - do bramy. [102] Rozjedź czekających pod nią strażników, następnie uciekaj (pieszo) przez bramkę do samochodu.



Jedź do Lucasa Bertone'a.

Lucas Bertone III



Luca poprosi, byś w Chińskiej znalazł jego postrzelonego (dosłownie) przyjaciela i zawiózł go do lekarza, w Oak Wood - tego samego, do którego kiedyś wiozłeś Sama. Weź jakiś szybki czteroosobowy samochód i jedź jak najprędzej w wskazane miejsce. Porozmawiaj z tym zdrowym, wróć do wozu i włącz silnik. Poczekaj, aby obaj wsiedli do środka i jedź jak najszybciej do Oak Wood.

Wróć do Lucasa, następnie po bruno speedstera 851 z parkingu w Central Island. Przejedź strażnika samochodów i zabierz luksusowe cabrio. [103]

Lucas Bertone IV



Lucas poprosi o pozbycie się kłopotliwego balastu - trefnego wozu. Masz go zrzucić w dno morza z klifu przy latarni. Jedź, nie przejmując się przepisami (ścigają cię i tak), na miejscu ustaw wóz w połowie klifu (bacz, by niżej nie było skalnego występu), wysiądź (to powinno zmylić gliniarzy na tyle, że przestaną cię szukać) i przywłaszcz sobie jakiś przejeżdżający samochód. Z jego pomocą zepchnij ciężar Luki do wody.

Wróć do Luki - dowiesz się, gdzie znaleźć celeste marque 500 (przed Roy's Grill w Cenral Island). Najłatwiej jest zaczekać na właściciela i gdy ten będzie zmierzał do samochodu - przejechać go. Zabierz wóz i wróć do Salieriego.

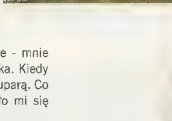
Creme de la Creme (śmietanka towarzyska)

Cel: zabić Sergio Morello Seniora

Idź do Vincenzo, by wziąć broń - i zabierz szybki samochód z własnego garażu (np. thor 810). Udaj się pod teatr, stąd zaś - za uciekającym silver fletcherem Morello. [104]



Misja ta ma dwa alternatywne zakończenia: Morello jedzie drogą na lotnisko i może na nie skręcić. Jedź za nim i kiedy wasz samochód się zatrzyma - wysiądź zeń i biegnij w stronę hangarów. Następnie siedząc w samochodzie - strzelaj z thompsona w silniki startującego samolotu. [105]



Jeszcze łatwiej jest, gdy Morello minie lotnisko. Wystarczy wówczas jedynie jechać za nim do miejsca, gdzie kończy się droga... [106]

Możliwe jest wreszcie inne zakończenie - mnie udało się go zatrzymać w bramie lotniska. Kiedy wysiadł z samochodu, czekałem nań z lupará. Co ciekawe, jego silver fletchera nie udało mi się zachować w garażu...

Odwieź Pauliego i Sama do Salieriego, sam zaś jedź do Lucasa Bertone'a.



Election Campaign (kampania wyborcza)



Cele: dotrzeć na szczyt wieży opuszczonego więzienia, dokonać zamachu na przemawiającym polityku

Jedna z najprzyjemniejszych tutaj misji rozpoczyna się w typowy sposób. Idź do Vincenzo i weź karabin z lunetą. Następnie wrighta od Ralpha i jedź do budynku starego więzienia. [107] Tu, skorzystaj z kanału kanalizacyjnego, by dostać się w obręb jego murów. [108]

Skręć za narożnikiem budynku i wyrwą w murze wejdź do środka. Nie spiesząc się, przemierzaj korytarz. Potem wejdź po schodach na pierwsze piętro. Przyklęknij i wyeliminuj czterech znajdujących się tu przeciwników. [109] Zabierz broń i uzbrojony w magnum idź korytarzem w prawo. Zabij kryjących się w jednej z cel gangsterów (uważaj - jeden z nich ma strzelbę), następnie przejdź na balkon z widokiem na dziedziniec i biegającymi po nim psami. Zabij wszystkie. [110]

Wróć do korytarza, gdzie leżą cztery ciała - i po zewnętrznych schodach budynku wejdź piętro wyżej. W korytarzu przylegającym do pokoju, gdzie się znajdziesz, chowa się czterech kolejnych. Eliminuj ich, używając strzelby, następnie - pistoletu. [111] Idź w prawo do wyjścia - po drodze jedna z cel otworzy się. Zastrzel napastnika [112] i wycofaj się na zewnętrzne schody, gdyż jeden z dwóch wybiegających dźwiga strzelbę. Wyeliminuj ich [113] i przejdź odwiedzanym już korytarzem w kierunku drzwi po przeciwnej stronie.

W pomieszczeniu z wyrwą w murze znajdziesz apteczkę. Zmierzaj dalej - eliminując przeciwników ustawionych za kratą - aż do schodów na wieżę. [114] Wspinaj się po nich w pozycji kucznej i plecami do ścian, eliminuj celnymi trafieniami w głowę bandytów. Na górze użyj lunety (domyślnie klawisz [F]) i kiedy krzyżyk celownika znajdzie się dokładnie pośrodku korpusu mówcy (nie celuj w głowę) - pociągnij za spust. [115]

Zejdź na sam dół wieży – drogą, którą wcześniej wskazał ci ten, co za bardzo przechylił się przez barierkę. Na podwórzu przestrzel kłódkę w bramie i... wyrzuć posiadaną broń (domyślnie [Backspace]) [116]. Dzięki ostatniemu posunięciu policja, na która się natkniesz po drugiej stronie, nie będzie miała powodu, by cię aresztować. Jedź do Lucasa Bertone'a.



Lucas Bertone V



Lucas poprosi, byś ostrzegł przed aresztowaniem jego kumpla, który czeka w Works Quarter. Ponownie będziesz zmuszony, by jechać szybko i pewnie. Na miejscu zaproś go do samochodu i już spokojnie ([F5]) wracaj do Lucasa. Ten, w zamian za przysługę - powie, gdzie znaleźć lassitera V16 appolyona.

Jedź w wskazane miejsce w Oak Wood, następnie porozmawiaj z dwoma strażnikami przy bramie. Kiedy odejdą - otwórz samochód i jedź do Salieriego.

Just for Relaxation (dla relaksu)



Cele: zdobyć ciężarówkę, zdobyć ładunek cygar

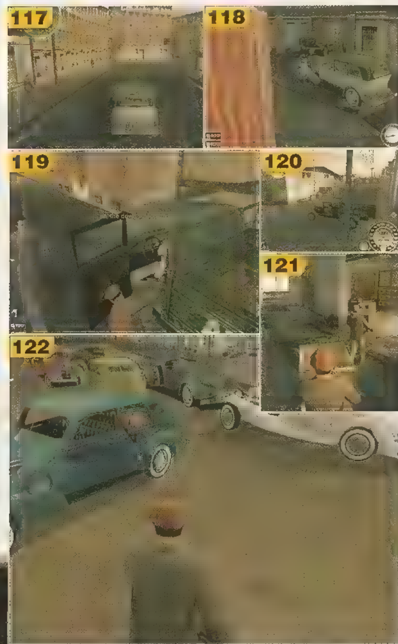
Just for Relaxation to misja albo bardzo trudna, kiedy nie znasz sposobu na nią, albo niezwykle łatwa – gdy już wiesz, co i jak. Salieri poleci, byś zdobył kilka skrzyń... z cygarami. Weź broń od Vincenzo i porozmawiaj z Ralphem, który nauczy cię, jak zdobywać lassitery V16.

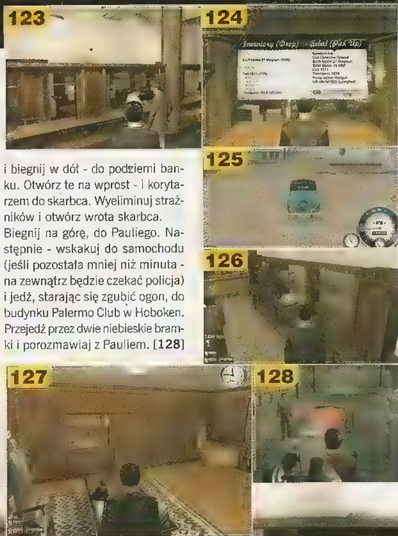
Modelem tego samochodu udaj się w wskazany zaułek w Works Quarter. [117] Następnie z Pauliem jedź do portu i zaczekaj na wyjeżdżającą stamtąd ciężarówkę. Podążaj za nią do miejsca, w którym wjeżdża do magazynu i... przejedź obok. [118] Skręć za rogiem i jedź dalej aż do wyjazdu na drogę. Tu, zatrzymaj się i zaczekaj, aż pojawi się już rozładowana. Przetnij jej drogę i wyciągnij z szoferki kierowcę. [119] Strzel weń kilka razy, by zgubił dokumenty samochodu, podnieś je i wsiądź do opuszczonej ciężarówki.

Jedź do portu i ustaw się przy rampie magazynu, po lewej stronie wąskiej drogi na wprost bramy. [120] Nie próbuj mimo to od razu ładować ciężarówki skrzyniami z cygarami. Porozmawiaj z pilnującym magazynu i idź w kierunku skrzyń wskazanych w alejce na wprost. Ugadaj się z robotnikami i wspólnie przenieście skrzynie do pobliskiego magazynu. [121]

Po skończeniu roboty wróć do magazynu z cygarami i ponownie porozmawiaj z szefem. Kiedy odejdzie - załaduj ciężarówkę skrzyniami i jedź do bramy.

Jedź w miejsce, gdzie Sam i Paulie zastawili pułapkę. [122] Wspólnie wyeliminujcie napastników i udajcie się do magazynu Salieriego w Hoboken.





Moonlighting (poświata księżycowa)

Cel: obrobić bank

Jedź z Pauliem do stacji Down Town kolejką miejską, później za nim do budynku First National Bank. Wewnątrz wysłuchaj założeń jego planu i zwróć uwagę na klucz zawieszony za kasjerem. [123]

Kolejne zadanie to zdobycie broni. Jedź skradzionym po drodze samochodem (ale bez pośpiechu - jeszcze nie ma powodu, by się spieszyć) do Hoboken, tam, w budynku starego kina 'Twister' znajdziesz sklep z nielegalnie sprzedawaną bronią Żółtego Pete. Zapamiętaj to miejsce, gdyż jest ono właściwie jedynym źródłem broni w trybie Free Ride. Kup colt 1911, magnum i thompson. [124] Ukryj je ([H]) i jedź do Lucasa Bertone'a. Ten poprosi o dostarczenie paczki Big Dickowi. Znajdziesz go pod mostem East Marshall, [125] nim jednak dopełnisz formalności, zmuszony będziesz wyeliminować atakujących gangsterów. (Nie, nie sposób ich zgubić - jechałem nabrzeżem, a napastnicy i tak się pojawili...) W zamian Lucas powie ci, gdzie znaleźć trautenberga j. Jedź w wskazane miejsce, następnie - w jakiejś spokojnej uliczce - zajedź drogę czarno-czerwonemu cabrio i zamień się miejscami z kierowcą. Spokojnie ([F5]) jedź do Little Italy, pod mieszkanie Pauliego i zatrąb (domyślnie [K]).

Udaj się do banku i zaparkuj przy wyjściu. Pamiętaj też, że od momentu wejścia do banku zaczyna się liczyć czas - akcję powinieneś wykonać jak najszybciej. Najpierw biegnij do drzwi po przeciwnej stronie sali i zabij wybiegającego zza nich strażnika. Następnie weź klucz zawieszony obok na regale [126] i wyjdź na przyległy korytarz. Zabij czającego się przy głównym wyjściu strażnika i wejdź po schodach. Na górze kryje się kolejny strażnik - wyeliminuj go i przejdź przez drzwi u szczytu schodów, po prawej. Zgładź kolejnego strażnika - i do drzwi z napisem 'director' w korytarzu na wprost. Nie zabijaj go - z szafki zabierz klucz do sejfu [127] i biegnij w dół - do podziemi banku. Otwórz te na wprost - i korytarzem do skarbca. Wyeliminuj strażników i otwórz wrota skarbca. Biegnij na górę, do Pauliego. Następnie - wskakuj do samochodu (jeśli pozostała mniej niż minuta - na zewnątrz będzie czekać policja) i jedź, starając się zgubić ogon, do budynku Palermo Club w Hoboken. Przejedź przez dwie niebieskie bramki i porozmawiaj z Pauliem. [128]

The Death of Art (śmierć sztuki)

Cel: zabić złych ludzi

Wyjdź (nie biegnij) z mieszkania i wsiądź do jednego z samochodów zaparkowanych przed klatką. Jedź do Żółtego Pete w Hoboken (kino Twister) i kup magnum, colt 1911 i przede wszystkim tommy gun. Schowaj ([H]) i jedź do Lucasa Bertone'a. Ten poleci, byś śledził kobietę opuszczającą Corleone Hotel, znany z misji ze zdzirą. Jedź tam i kiedy usłyszysz komunikat, że wychodzi z budynku, wysiądź z wozu i idź za nią. [129]

Po rozwiązaniu zagadki miejsca jej zamieszkania jedź do Lucasa, by dowiedzieć się, gdzie znaleźć thor 812. Jedź w wskazane miejsce w China Town, a tam - po bacznym rozglądnięciu się, czy w okolicy nie kręci się policja - przestrzel kłódkę bramy i zabij cztery pilnującego komisu psy. [130] Następnie wsiądź do pomarańczowego thora i jedź pod budynek Galerii Sztuki. [131] Tu rozegra się najgorszy koszmar...

Po wznowieniu rozgrywki cofnij się za filar i celnymi trafieniami w głowę wyeliminuj dwóch najbliższych napastników. Potem cofnij się głębiej i zastrzel dwóch kolejnych, którzy zbiegają ze schodów po prawej. [132] Obróć się i ostrożnie zbliż do schodów po prawej. Zabij czającego się tam gangstera, zabierz broń i przejdź przez barierkę do pobliskiego korytarza.

Wychylając się zza narożnika, eliminuj kolejnych gangsterów. [133] Po zgładzeniu wszystkich wejdź doń i natychmiast kiedy usłyszysz dźwięk obijającego się od schodów granatu - cofnij się. Wejdź na górę.

Natychmiast po wznowieniu gry przypadnij do filaru schodów i kiedy kanonada umilknie – zbiegnij nimi. Stąd ukryty za załomem eliminuj kolejnych przeciwników (uważaj - część kryje się za balustradami na piętrze). [134]

Wejdź wyżej, korzystając ze schodów po lewej i poruszając się w kucki, zaś kryjąc za filarami przejdź do korytarza na wprost schodów. Jeśli potrzebujesz apteczki - znajdziesz ją po przeciwnej stronie schodów - uważaj jednak, gdyż zaczajony wyżej gangster będzie miotał granatami.

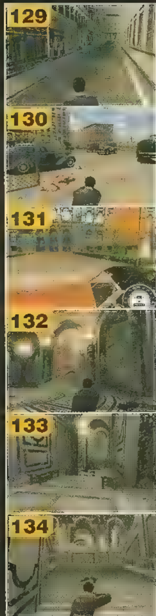
Wróć do dużej sali i otwórz drzwi po prawej stronie (patrząc od schodów). [135] Cofnij się za filar i zabij wybiegających zza nich przeciwników. Przemierzaj kolejne sale, eliminując gangsterów. W jednej z nich, zielonej, czai się dwóch przeciwników - jeden wyposażony w lupare. Uważaj, kiedy będziesz wchodził do przyległej pomarańczowej sali – tu, po prawej znajduje się dwóch przeciwników uzbrojonych w tommy guny [136]. Zabij ich i uzupełnij amunicję.

Wróć na klatkę schodową z apteczką i wejdź na górę. Uprzednio zamknięte drzwi teraz będą otwarte - za nimi zaś, w jednej z galeryjek, ukrył się twój najgorszy wróg.

Po wznowieniu biegnij dwie galeryjki w prawo (patrząc do środka sali). Tu, przypadnij do muru, tak jednak, by kamera obejmowała strzelającego z tommy guna - i czekaj do chwili, kiedy skończy mu się magazynek i zmuszony będzie przerwać ogień. Wtedy wychyl się i kilkakrotnie wystrzel w jego głowę z colta 1911. [137] Później ponownie przypadnij do ściany i zaczekaj, aż gangsterowi zabraknie amunicji. Wtedy znów się wychyl i kilka razy strzel w głowę.

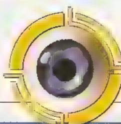
Po kilku strzałach przeciwnik zniknie, a w korytarzu wiodącym w kierunku schodów pojawi się krwawy ślad. [138] Przygotuj thompson, zmierzaj w kierunku schodów i strzelaj w miejsce, gdzie musi się pojawić wybiegający zza narożnika korytarza człowiek. Dzięki temu sam wejdzie w ogień...

Na tym kończy się opowieść Tommy'ego. Cała historia jednak skończy się w kilka lat później. Jak - to niech już pozostanie tajemnicą tych, którzy sami zechcą ją poznać...









Producent:	**Bethesda Softworks Inc.**
Wydawca:	**Ubi Soft / CD Projekt**
Wymagania:	**PIII 450, 128 MB RAM, W98/XP**
Akcelerator:	**16 MB**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**X-Box**

RZUT OKIEM



Witamy wszystkich zainteresowanych w pierwszej części solucji połączonej z poradnikiem do najbardziej rozbudowanego PC-towego RPG ostatnich lat! Odcinków będzie – rzecz jasna – więcej, ale i tak nawet nie będziemy próbowali was przekonywać, że będzie to dzieło obejmujące wszystkie zadania, przed jakimi staniecie w grze, czy wszystkie miejsca, które warto odwiedzić. Tymi informacjami bowiem wypełnilibyśmy kilka numerów Action Plusa, a że oczywiście zrobić tego nie możemy – gwarantujemy jedynie dokładny opis głównego zadania. A to powinniście ukończyć, choćby z zamkniętymi oczami.

Główne zadanie głównym zadaniem, ale by otrzymać kolejne questy, które są jego częściami składowymi, trzeba się będzie zająć awansowaniem postaci na wyższe poziomy doświadczenia. Ale bez obaw! Kwestia związana z prowadzeniem postaci jest w części pierwszej priorytetem, tak samo jak i podróżowanie: czy to przy pomocy łodzi, robali, czy też teleportacji między gildiami magii.

Ale żeby już niepotrzebnie nie przedłużać, zapraszam do tworzenia postaci. I na pierwsze zadanie oczywiście!

Solucja

Tak jak już o tym pisaliśmy na wstępie, zajmiemy się tylko zadaniami głównymi (pobocznych jest po prostu zbyt wiele!). Kolejne zadania głównego questu wymagają jednak odpowiedniego poziomu cech oraz doświadczenia, a te będziecie musieli zdobyć w własnym zakresie. Najprościej zapisać się do **gildii magów** i/lub **wojowników**, i/lub **złodziei w Balmorze**, a potem awansować, wykonując kolejne zlecane w ich ramach questy. A to już zadanie dla was i by niepotrzebnie nie przedłużać, pozwolę sobie rozpocząć opis pierwszego zadania, jakie przyjdzie nam wykonać dla Imperatora.



1. Deliver a Package
(dostarczenie przesyłki)

To otrzymujemy automatycznie po skończonym procesie generowania postaci: **Socuelus Ergalla** w **Seyda Neen** wręczy ci paczkę, którą będziesz musiał doręczyć mieszkającemu w **Balmora Caiusowi Cosadesowi**. Na miejsce najszybciej dostaniesz się transportem robalowym, ale jeśli chciałbyś zdobyć nieco doświadczenia – skorzystaj z własnych nóg. Po drodze nie powinno cię spotkać nic, z czym nie mógłbyś sobie poradzić, np. na zboczu góry, niedaleko robala znajduje się **tajna kwatera przemytników** i z nimi własnie dasz sobie radę (choć zbyt łatwo nie będzie, zwłaszcza z magiem – lepiej wcześniej wykonać save).

Po przybyciu do **Balmory** zobaczysz przed sobą całą jej panoramę, która powinna ci pomóc w rozeznaniu się w położeniu poszczególnych budynków (w każdym razie powinieneś zobaczyć, o ile tylko zbytnio nie ograniczyłeś detali graficznych). W chwili obecnej najbardziej interesuje cię **dom Caiusa**, ale ponieważ

przystanek robali

Przystanek robali znajduje się tuż za granicą miasta i jest to najszybszy sposób, by dostać się do Balmory.

Poradnik

Postać

Narodziny

Postać tworzy się tu nietypowo, bo dopiero po rozpoczęciu rozgrywki, gdy ta jako więzień schodzi na ląd. Do wyboru trzy sposoby: odpowiedź na pytania, wybór klasy przygotowanej przez twórców oraz stworzenie własnej. Największy potencjał oferuje oczywiście ta ostatnia – dzięki temu można nie tylko stworzyć postać idealnie odpowiadającą danym preferencjom, ale także optymalną, jeśli chodzi o szybkość awansowania na wyższe poziomy doświadczenia. Bo te, mimo że w grze generalnie najważniejsze są umiejętności, determinują poziom cech, a więc i ilość ekwipunku, który możemy nosić, szybkość poruszania się czy wytrzymałość na ciosy tudzież zaklęcia. Ponieważ jednak do awansu poziomu niezbędna jest praca nad umiejętnościami, właśnie od nich zaczniemy, najpierw jednak poświęcając chwilkę na wybór rasy.

Rasa

Generalnie wiele zależy od osobistych preferencji, ale jeśli te jeszcze się u was nie wykrystalizowały, oto garść wskazówek:

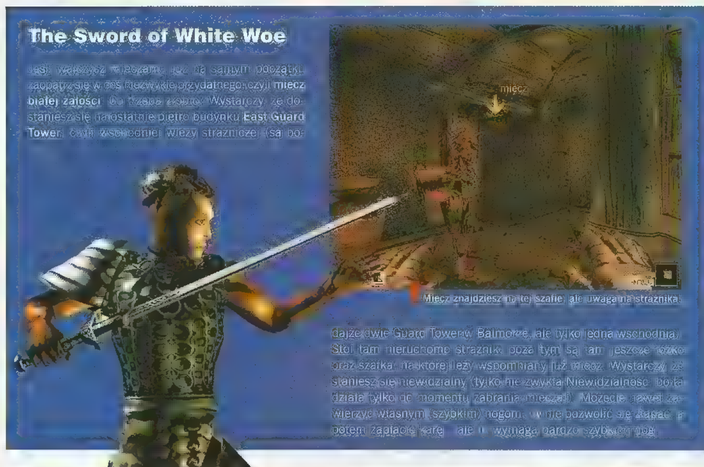
- w prowincji Morrowind większość mieszkańców to **ciemne elfy** i taką właśnie rasę zaproponuje na początek gra; wybór niezły, bo nie dość, że ułatwia kontakty z mieszkańcami (nie wszystkimi, bo np. imperialni za ciemnymi elfami nie przepadają, a wcale nie są w tym odosobnieni!), to jeszcze dostaje się umiejętność **Ancestor's Guardian**, dzięki której przez 30 sekund będzie nas niezmiernie trudno trafić: na początek w walce wprost niezastąpiona! Poza tym są całkiem niezłymi magami, choć jeżeli zamierzacie zajmować się głównie magią, lepszy będzie **elf wysoki**
- ogólnie rzecz biorąc, będziemy wykonywali misję dla Imperatora, zatem wybór jako rasy **Imperial** także zły nie jest, zwłaszcza gdy zamierzamy się skoncentrować na walce; poza tym w negocjacjach często przydaje się umiejętność **Voice of the Emperor**
- na wyspie dużo częściej, niż inne rasy, spotyka się jeszcze dwie: **Khajiit** oraz **Argonian**. Pierwsi są niezłymi **złodziejami**, drudzy mogą

już za chwileczkę będą ci także potrzebne lokalizacje **Gildii Magów** oraz **Wojowników**, dlatego i one zostały na przygotowanej przez nas panoramie-przewodniku zaznaczone. Ruszaj do Caiusa, a gdy dostarczysz przesyłkę, zostaniesz oficjalnie przyjęty w szeregi Ostrzy (Blades) oraz otrzymasz 200 sztuk złota, by kupić ekwipunek przed otrzymaniem następnych rozkazów.


Wejście do kryjówki (oznaczone strzałką).

The Sword of White Woe

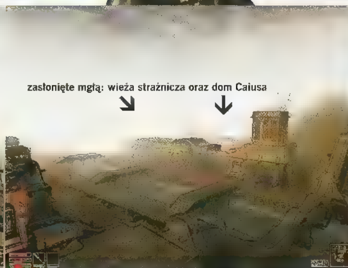
Jeśli walczysz mieczami, już na samym początku zaopatrz się w coś niezwykle przydatnego, czyli **miecz białej żałości**. Co trzeba zrobić? Wystarczy, że dostaniesz się na ostatnie piętro budynku **East Guard Tower**, czyli wschodniej wieży strażniczej (są bodajże dwie Guard Tower w Balmorze, ale tylko jedna wschodnia). Stoi tam nieruchomo strażnik, poza tym są tam jeszcze łóżko oraz szafka, na której leży wspomniany już miecz. Wystarczy, że staniesz się niewidzialny (tylko nie zwykła Niewidzialność, bo ta działa tylko do momentu zabrania miecza!). Możecie nawet zawierzyć własnym (szybkim) nogom, by nie pozwolić się złapać, a potem zapłacić karę – ale to wymaga bardzo szybkich nóg.



Miecz znajdziesz na tej szafie, ale uwaga na strażnika!



Panorama Balmory, część 1.



Panorama Balmory, część 2.



Lokalizacja domu Caiusa.

być w zasadzie wszystkim po trochu, ale zanim wybierzecie którąś z nich, musicie wiedzieć, że ich przedstawiciele są zazwyczaj niewolnikami, a poza tym nie będziecie mogli nosić butów; a to spora niedogodność, bo z **Boots of Blinding Speed** podróżowanie staje się prostsze, dlatego też np. lepszych złodziei tworzy się z **Wood Elfów**, czyli elfów leśnych.

Umiejętności

Wasza postać będzie zmuszona polegać jedynie na sobie, a co za tym idzie – odpowiedni zestaw umiejętności zdecyduje o jej szansach na przeżycie. Te podzielono na trzy kategorie: wojownik, mag i złodziej, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by je dowolnie ze sobą łączyć – żadnych minusów za to nie ma.

Atak

Z siedmiu dostępnych umiejętności najprościej awansować **Hand-to-hand**, czyli **walkę wręcz**: wystarczy znaleźć słabego przeciwnika, okładać go, aż padnie nieprzytomny, poczekać, by wstał i tak w kółko. W walce z normalnymi wrogami pięści zbyt skuteczne jednak nie są, stąd też na dłuższą metę lepiej się zająć czymś innym: wrogów i tak jest wielu, więc z podnoszeniem umiejętności kłopotu nie ma. Prócz broni białej warto się także zainteresować tą **zasięgową**. Umiejętność awansuje się wprawdzie nieco trudniej (trzeba się postarać o strzały), ale przydaje się w walce, zwłaszcza na otwartej przestrzeni: wystarczy lewitować w górę – i bezkarnie rozwalić niemal każdego wroga!

Obrona

W grze przydatne są umiejętności związane ze zbrojami – zwiększają wartość obronną pancerza, ale niestety dość trudno je awansować. Trzeba bowiem pozwolić, by przeciwnik nas trafiał. Wystarczy jednak znaleźć jakiegoś słabeusza, a przyjdzie to w miarę bezboleśnie. Nieźle sprawują się drapieżne rybki, z tą dodatkową zaletą, że w razie czego łatwo wyjść z wody.

Najlepszym rozwiązaniem są oczywiście **zbroje ciężkie** (najpotężniejsze magiczne pancerze należą właśnie do tej grupy), ale dla magów czy złodziei (ogólnie postaci z niską siłą) na początek lepszym rozwiązaniem będą **zbroje lekkie**: można znaleźć kilka bardzo fajnych przedmiotów z tej grupy. Nie opłaca się z kolei brać **zbroi średnich** oraz **Unarmored** (każda zbroja to dziewięć potencjalnych przedmiotów magicznych więcej!).

A – jeśli zamierzacie używać tarczy, warto się również zainteresować umiejętnością **Block**. Sposób awansu taki sam jak pozostałych związanych ze zbrojami, a zalety oczywiste: cios przyjęty na tarczę nie czyni nam w końcu krzywdy.

Szkoły magii

Wszystkie umiejętności szkoły magii zwiększa się niezmiernie prosto: wystarczy kupić możliwie najsłabszy czar należący do danej szkoły (lub stworzyć go samemodzielnie), a następnie zamknąć się w jakimś bezpiecznym miejscu i rzucać go do znudzenia; a gdy skończy się mana, iść spać. Najlepiej oczywiście wybrać w tym celu zaklęcia niewymagające wskazania celu, co zaoszczędzi dodatkowego klikania myszką.

Jeśli chodzi o przydatność poszczególnych szkół magii w praktyce, osobiście najbardziej cenię **Alteration** (między innymi **lewitacja**, **otwieranie zamków i oddychanie pod wodą**),

2. Dwemer Puzzle Box
(kostka Dewemerów)

Pierwsze zadanie, jakie otrzymasz od **Caiusa**, gdy go zapytasz o rozkazy (**Orders**). Powie, że potrzebuje informacji od człowieka imieniem **Hasphat Antabolis**, a tego znajdziesz w **Balmora Fighters Guild**. Wspomni jednak, że najprawdopodobniej nie dostaniesz ich za darmo, w związku z czym lepiej przygotować się na wykonanie jakiegoś zadania i dla Hasphata. Zanim wyruszysz, będziesz mógł także **przejrzeć wszystkie książki** znajdujące się w domu Caiusa, co warto uczynić – w Morrowindzie fabuła jest naprawdę interesująca i nieźle pokręcona i przecież wypadałoby choć trochę się orientować w tym, co robimy.



Droga do ruin.

Gildia znajduje się po przeciwnej stronie rzeki, niedaleko przystanku robali, a **Hasphata znajdziesz na samym dole**. Gdy wspomnisz mu o zadaniu, zgodzi się przekazać Caiusowi informacje, pod warunkiem jednak, że **przyniesiesz mu Dwemer Puzzle Box**. Ten znajdziesz w pobliskich ruinach **Arkngthand**. Aby się tam dostać, wystarczy wyjść z Balmory wejściem koło robala, następnie iść drogą aż do skrzyżowania przed **fortem**. Tam skręcić w **lewo na Calderę**, a zaraz później na **północny wschód, na Molag Mar**. Drogą pnącą się w górę dotrzesz do mostu; tam zostaniesz (o ile wcześniej go nie pokonałeś) zaatakowany przez maga i przywołany przezeń szkielet. Wystarczy, że załatwisz pierwszego, a pozbędziesz się obu. W okolicy pełno również wielkich latających stworów, zatem dobrze jest pojawić się tu wypoczętym, by nie mieć minusów w walce.

Za mostem po prawej zobaczysz **zamknięte wejście do wnętrza ruin**, a przed nim, po lewej – **korbę otwierającą przejście**. Przekręć ją i wchodź do środka. Nie zapuszczaj się za daleko, bo pokój, w którym znajdziesz pudełko, jest **niedaleko wejścia**, mimo to łatwo go przegapić. Musisz przejść drzwiami oznaczonymi jako **Cells of Hollow Hand** (zobacz obrazek). W środku – poza niezbyt przyjemnym gościem o wiele mówiącym imieniu **Boss Citra** (jeśli w środku nikogo nie ma, pomyliłeś pokoje – wróć do wyjścia i spróbuj jeszcze raz), na jednej z półek znajdziesz kostkę, która wygląda jak... kostka, taka mała, **wielkości mniej więcej kostki rubika**. Wystarczy, że ją weźmiesz – i możesz wracać do Balmory. Oczywiście możesz także zająć się zwiedzaniem dalszej części podziemi, ale póki co nie polecam – bez lewitacji i niezłych umiejętności bojowych okaże się to jedynie frustrujące.

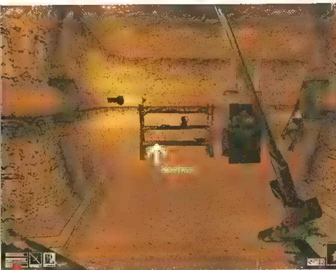
Gdy oddasz kostkę Hasphatowi, ten da ci **notatki dla Caiusa** – te wystarczy zanieść, a quest zostanie zaliczony.



Wejście do ruin.



Widok na salę zaraz za wejściem.



Lokalizacja kostki.

Metryka Nhairra

Rasa: ciemny elf
Znak zodiaku: **Apprentice** (uczeń)
Umiejętności główne: **Long Blade**, **Acrobatics**, **Athletics**, **Heavy Armor**, **Alteration**
Umiejętności poboczne: **Restoration**, **Speechcraft**, **Marksman**, **Block**, **Illusion**
Zestaw w rodzaju „złotej rączki", dzięki czemu postać ta będzie sobie dobrze radziła zarówno w walce, zwiedzaniu dawno zapomnianych podziemi, jak i w mieście, podczas rozmów. A ponadto będzie jeszcze całkiem szybko awansowała, co może głównym celem w grze nie jest, ale znacznie ułatwia jej ukończenie.

Summoning (stosunkowo małym kosztem można przywołać niezły oręż – fakt, że później jest to mniej przydatne, ale na początku miecz zdobyty w ten sposób po prostu rządzi!), **Destruction** – o ile zamierzacie za pomocą zaklęć rozwalać wrogów – oraz **Restoration** do leczenia.

Jeżeli zaś magia ma być li tylko pomocą, proponuję, by skupić się na **Alteration**, niezwykle pomocnej podczas zwiedzania ruin, oraz **Restoration**; pozostałe przydają się tylko osbom, które z czarów chcą uczynić główny atut postaci.

Poruszanie się
Acrobatics oraz **Athletics** to umiejętności przydatne właściwie dla każdego: dzięki nim bowiem dużo szybciej się poruszamy na własnych nogach. Poza tym można je dość szybko awansować – wystarczy tylko non stop biegać (choć szybciej będzie pływać) lub skakać (najlepiej z górki).

Jest jeszcze i trzecia umiejętność, którą można by do tej grupy zaliczyć, czyli **Sneak** (skradanie się): aby ją zwiększyć, trzeba się – rzecz jasna – często skradać, ale **w pobliżu** innych postaci! Inaczej nici z awansowania. A – zdolność ta wcale nie jest niezbędna, mimo że wiele rzeczy trzeba w tej grze wykraść: lepiej polegać na czarach w rodzaju kameleon czy niewidzialność.

Osobowość
Pod tym hasłem kryją się dwie przydatne umiejętności: **Speechcraft** (**krasomówstwo**) oraz **Merchantile** (**targowanie się**). Wprawdzie bez nich też się obędziemy, stosując czary czy przekupstwo, by zapewnić sobie przychylność rozmówcy tudzież handlując z **Creeperem** w **Ghorak Manor** w **Caldera**, który **za wszystkie przedmioty płaci 100% ceny**, mimo to zwiększa się je prosto i bezboleśnie, a to zapewnia szybki awans: wystarczy sprzedawać przedmioty, minimalnie podnosząc cenę oraz używać opcji **Admire** w rozmowach (na początek z prostymi ludźmi, by nikogo niepotrzebnie do siebie nie zrażać).

Pozostałe
Czyli wszystkie te, które nie weszły do grup wcześniejszych: **Enchant**, **Alchemy**, **Armorer** oraz **Security**. Dzięki **Armorer** samodzielnie naprawiamy przedmioty. Niestety, tak jak w przypadku pozostałych umiejętności tej grupy, tak i tę awansuje się niezmiernie powoli, w dodatku wiąże się to z poniesieniem kosztów. Tę można wprawdzie zwiększyć, by móc samodzielnie naprawiać przedmioty w długich questach, ale przydaje się rzadko, zaś normalnie za niewielkie pieniądze zlecamy to innym. Najbardziej przydatny, o ile tylko nie zamierzamy się posiłkować czarami lub też świadomie wybieramy życie w cieniu – jest **Security**: otwieranie zamków oraz rozbrajanie pułapek przydaje się dość często, zwłaszcza że pułapek czarami nie ruszymy. Niestety awansuje się trudno, więc jako umiejętność pod tym względem zbyt przydatna nie jest.

3. The Skull of Llewle
(czaszka Llewle)

Drugie zadanie, jakie również zleci Caius, będzie dotyczyło zbierania informacji. Tym razem będziesz się musiał wkraść w łaski **Shrana gra-Muzgba**, **orkowego maga**, który rezyduje w tutejszej **Gildii Magów**. Znajdziesz go na dole, ale podobnie jak w poprzednim przypadku, tak i w tym przed otrzymaniem informacji wykonasz drobny quest. Tym razem będzie to **czaszka Llewle Andrano**, znajdująca się w **Andrano Ancestral Tomb**. Warto dokładnie wypytać o nią maga – dzięki temu otrzymujemy **miecz Fireblade**, dwa **zwoje Taldam's Scorcher** oraz dwa **zwoje Vivality**.

Grobowiec znajduje **na południe od Pelagriadu**, tuż przy drodze, przed jej rozwidleniem na południowy zachód **do Seyda Neen** a południowy wschód **do Vivec**.

Aby dotrzeć do pomieszczenia, gdzie złożono przedmot – po wejściu skręć w lewo, a w komnacie z dwoma kościejami przejdź przez drzwi: na dole schodów, po prawej będą drzwi do komnaty z czaszką. Wystarczy, że ją weźmiesz – i można wracać do Balmory. Po wręczeniu jej Sharnowi otrzymasz informacje, których poszukuje Caius – wystarczy mu je dostarczyć, by zostać promowanym na stopień Blades Apprentice, a dodatkowo otrzymać kilka przydatnych zwojów.



Wejście do grobowca.





Widok na drzwi, za którymi jest czaszka.



Widok na salę z kościejami i drzwi do korytarza z czaszką.

Co do **Enchanta** i **Alchemy** – i jedną, i drugą umiejętność można wykorzystać, by zdobywać bardzo dobre przedmioty oraz złoto. Wprawdzie najpierw trzeba się postarać, w przypadku alchemii o odpowiednią aparaturę – jednak nie jest to wielki problem. Mimo to nie polecam ich: wolno się awansują, a poza tym używane zbyt szybko psują całą rozgrywkę – jeśli już oszukiwać (dobra, niech będzie, że wykorzystywać luki), to sprawniej zrobimy to za pomocą tipsów...

Rozwój

Umiejętności a poziomy

Aby awansować, trzeba zwiększyć w sumie o dziesięć punktów dowolne umiejętności z grupy **Major** i **Minor**. Gdy to osiągniemy, pojawi się komunikat, że powinniśmy się przespać, by przyswoić zdobyte doświadczenie. I jeśli komuś zależy wyłącznie na numerze poziomu – w zasadzie to wszystko, co musi wiedzieć. Jeśli jednak chcecie, by postać możliwie dużo z procesu tego wyniosła, czytajcie dalej.

Podczas awansu dostajemy trzy punkty, za pomocą których wzmacniamy cechy. Przy czym z każdą można tak zrobić tylko raz. Co jednak ważne, za ten jeden punkt może równie dobrze zwiększyć cechę o jeden, jak i o pięć punków! Wszystko zależy od tego, o ile punktów zwiększyliśmy umiejętności podlegające pod daną cechę. Liczy się tutaj suma przyrostów wszystkich umiejętności, także tych pobocznych – i to niezależnie od tego, czy te zwiększyliśmy przez wykorzystywanie, trening czy lekturę odpowiedniej książki. Dzięki temu z każdego awansu wyciągamy maksimum korzyści, a jest to o tyle istotne, że w normalnych warunkach dochodzi się do poziomu mniej więcej trzydziestego. Zatem warto te trzydzieści poziomów spożytkować jak najlepiej.

Umiejętności a cechy

Kompletna lista umiejętności cech, pod jakie podlegają. Po co to komu? Ano, dzięki temu można tak zaplanować rozwój postaci, by przy awansie zwiększyć cechy o jak największą liczbę punków. Kursywą zaznaczyliśmy te cechy, które zostały wybrane dla naszej postaci przykładowej.

Ile ćwiczyć, by się wzmocnić

Czyli o ile punków trzeba zwiększyć umiejętności podlegające danej cesze, by taka na przykład siła podczas awansowania na wyższy poziom zwiększyła się o 5 punktów. Pomocna z pewnością okaże się tabelka niżej:

Zdobyte punkty umiejętności podlegających pod daną cechę	0-1	2-4	5-7	8-9	10+
O ile zwiększa się cecha przy awansie na poziom	1	2	3	4	5

Nie opłaca się zatem starać o więcej niż dziesięć punktów, bo te będą stracone. Po awansie liczniki są zerowane, w związku z czym z własnej woli ograniczamy maksymalny poziom naszej postaci. Umiejętności można zwiększać tylko do 100, a skoro np. podnieśliśmy współczynnik o 14, mimo że to dokładnie to samo, co 10 – to już tylko nasza sprawa.

O ile jednak nie kalkuluje się podnosić umiejętności jednej cechy o więcej niż 10, o tyle jak najbardziej opłaca się zwiększenie właśnie o 10 trzech cech. Wprawdzie uzyskanie takiej precyzji jest w zasadzie niemal niemożliwe, jednak niech stanowi przynajmniej nasz cel, do którego z nieodzowną – w większości przypadków – pomocą trenerów będziemy dążyli.

4. Vivec Interviews
(wywiady w Vivec)

Porozmawiaj z Caiusem, a dostaniesz trzecie zlecenie – ponieważ nie wszystkie informacje udało się uzyskać od rezydentów gildii w Balmorze, będziesz się musiał **udać do Vicec** – i tam porozmawiać z trzema kolejnymi osobami.



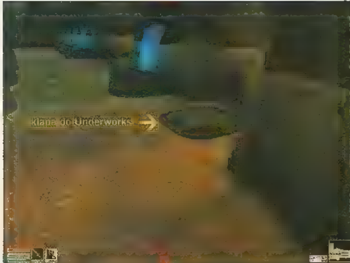
Wnętrze Black Shalk, w którym przesiaduje Huleeya.

Pierwsza z nich to **Addhiranirr**, członkini Gildii Złodziei rasy **Khajiit**, którą znajdziesz w części Vivec zwanej **St. Olms**. Druga to **Argonianin** o imieniu **Huleeya**, członek Morag Tong, rezydujący w **Black Shalk Bar** zlokalizowanym w części zwanej **Lower Waistworks wyspy Foreign Quarter**. Trzecia zaś to kapłanka **Mehra Milo**, służąca w bibliotece w **Hall of Wisdom and Justice** na wyspie **Temple**. Wszystkie te informacje dostaniesz od Caiusa na papierze, a dodatkowo jeszcze wręczy ci dwieście sztuk złota, by pokryć twoje wydatki.

Pora ruszać w drogę. Do Vivec najszybciej dostaniesz się, korzystając z transportu robalowego, którym to dostaniesz się niemal do Foreign Quarter – wystarczy tylko przejść przez most. Z tego też powodu najlepiej rozpocząć wywiady od **Huleeya**.

Kiedy będziesz na wyspie, wejdź rampą na górę i przejdź przez drzwi oznaczone jako **Lower Waistworks**. W środku, we wschodniej części znajdziesz **Black Shalk**: **Huleeya** jest jedynym Argonianem w towarzystwie. Porozmawiaj z nim – dowiesz się, że chciałby się spotkać z przyjacielem w księgarni, ale paru tutejszych osiłków ma coś do niego i nie może stąd wyjść. Gdy go dokładnie wypytasz, dowiesz się też, że księgarnia zwie się **Jobasha's Rare Books**. Teraz wystarczy przekonać osiłków, by sobie poszli: spytaj o jaszczura (lizard), powinni powiedzieć, że im na nim nie zależy (don't care). Powiedz o tym **Huleeyowi** – poproś, byś go **eskortował do księgarni** (znajduje się po przeciwnej stronie tej sekcji). Kiedy dotrzecie na miejsce, spytaj go o **kult Nerevarine**, a dostaniesz pierwszą część notatek z informacjami dla Caiusa.

Następna w kolejności będzie **Addhiranirr**: wyjdź na zewnątrz, **gondolą popłyń do Areny**, a następnie przejdź **na południe do St. Olms**. Wejdź do środka sekcji **Waistwork** od wschodniej lub zachodniej strony, następnie w dół do części zwanej **Canal Works**. Tam znajdziesz **klapę w podłodze**, która skrywa przejście do **Underworks** – **Addhiranirr** znajdziesz w **północno-wschodniej części** kanałów. Porozmawiaj z nią, dowiesz się, że ma małe kłopoty z urzędnikami, a konkretnie z jednym – **Census and Excise Agent**. Tego będziesz się musiał pozbyć,



Przez jedną z takich klap dostaniesz się do Underworks.



Addhimirr znajdziesz na północnym-wschodzie kanałów, niedaleko wyjścia na górę.



Tego urzędnika będziesz musiał wprowadzić w błąd, by zyskać przychylność Addhimirr.

Trening umiejętności

Nazwa umiejętności	Imię Mistrza	Lokalizacja
Acrobatics	Senyndie	Vivec, Arena Fighter's Quarters
Alchemy	Abelle Chriditte	Valenvaryon, Propylon Chamber
Alteration	Seryne Relas	Tel Branora, Seryne Relas' House
Athletics	Adibael Hainnabibi	Kaushtababi Camp
Axe	Alfhedil Elf-Hewer	Falensarano
Block	Shardie	Buckmoth Legion Fort
Blunt Weapon	Ernse Llervu	Vivec, The Abbey of St. Delyn the Wise
Conjuration	Methal Seran	Ald-ruhn, Temple
Destruction	Leles Birian	Ascadian Isles Region
Enchantment	Qorwyn	Indoranyon
Hand to Hand	Taren Omothan	Holamayan Monastery
Heavy Armor	Seanwen	Vivec, Arena Fighters Training
Illusion	Erer Darothril	Sadrith Mora, Dirty Muriel's Cornerclub
Light Armor	Aerin	Maar Gan, Andus Tradehouse
Long Blade	Ulms Drathen	Molag Mar, Armiger's Stronghold
Marksman	Missun Akin	Falasmaryon, Missun Akin's Hut
Mercantile	Ababael Timsar-Dadisun	Zainab Camp
Mysticism	Ardarume	Sadrith Mora, Gateway Inn
Restoration	Yakin Bael	Vos, Vos Chapel
Security	Hecerinde	Balmora, Hecerinde's House
Short Blade	Todwendy	Balmora, Lucky Lockup
Sneak	Wadarkhu	Gnaar Mok, Druegh-jigger's Rest
Spear	Mertis Falandas	Ghostgate, Tower of Dusk
Speechcraft	Skink-In-Tree's-Shade	Sadrith Mora, Wolverine Hall
Unarmored	Khargol Gro-Boguk	Dagon Fel, Vacant Tower

Agility: ***Block***, **Light Armour**, ***Marksman***, **Sneak**
Endurance: ***Heavy Armour***, **Medium Armour**, **Spear**
Intelligence: **Alchemy**, **Conjuration**, **Enchant**, **Security**
Luck: brak!
Personality: ***Illusion***, ***Mercantile***, ***Speechcraft***
Speed: *Athletics*, **Hand-to-hand**, **Short Blade**, **Unarmoured**
Strength: **Acrobatics**, **Armorer**, **Axe**, **Blunt Weapon**, ***Long Blade***
Willpower: ***Alteration***, **Destruction**, **Mysticism**, ***Restoration***

Trenerzy
Normalni wyszkolą postać mniej więcej do 50-60 punktów, ale pozostają jeszcze **Mistrzowie**. A ci mogą cię wyszkolić na dowolny poziom, czyli do maksymalnego w grze – setnego. Fakt, że najpierw trzeba się do nich dostać, a dodatkowo nierzadko będą chcieli coś w zamian, ale na wyższych poziomach doświadczenia i z większym zapasem gotówki są bardzo, ale to bardzo przydatni. A – nie ma Mistrzów dwóch umiejętności: **Medium Armor** oraz **Armourer**, stąd też zdolności tych najlepiej w ogóle nie brać pod uwagę przy wyborze Majorów i Minorów.

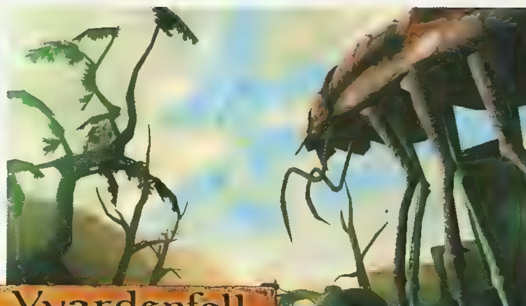
Podróżowanie po świecie

Po wyspie można się głównie poruszać na cztery sposoby – na piechotę, łodzią, na robalach oraz teleportując się między gildiami magów. Dodatkowo pozostają jeszcze czary **Divine Intervention** i **Almsivi Intervention**, które przenoszą do najbliższej świątyni – i odpowiednio: do najbliższej kaplicy **Imperial Cult** lub najbliższej **Świątyni**, teleportery działające między tajnymi bazami **Szóstego Domu** (tyle że te nie wydają się zbyt użyteczne ze względu na położenie baz – na odludziu; dostęp poza tym do nich mamy dopiero w dalszej części gry, gdy już będziemy bardziej zaawansowani w wykonaniu głównego questa) oraz kombinacja zaklęć **Mark/Recall**. Ta ostatnia bywa niezmiernie użyteczna, ale trzeba pamiętać, że w danym momencie może być aktywne **tylko jedno zaklęcie Mark**, a zatem możemy się za jego pomocą dostać tylko do jednego miejsca, np. osoby wyznaczającej nam quest, a to przyspieszy powrót, czy sklepu, gdzie zazwyczaj sprzedajemy łupy (polecam wspomnianego już **Creepera**).

Pozostałe sposoby na początku pozostają niedostępne, a że na wyspie funkcjonuje całkiem

zanim otrzymasz od niej informacje. Znajdziesz go na górze, w sekcji **Waistworks**, przez którą dostałeś się do środka. Porozmawiaj z nim i powiedz, że **Addhiranirr wróciła na stały ląd** – ruszy za nią w pościg, w każdym razie zmyje się z Vivec. Wróć na dół i przekaż Addhiranirr dobrą nowinę, a następnie wypytaj o **kult Szóstego Domu**. Dostaniesz drugą część informacji, których szuka Caius.

Ostatni wywiad przeprowadzisz z **Mehrą Milo**. Na piechotę przejdź w kierunku południowym, **na wyspę Temple** – i wejdź do znajdujących się tutaj **Hall of Wisdom**. W połowie korytarza skręć w lewo i po rampie wejdź do **Library**. Zapytaj o **kult Nerevarine** i książkę **Progress of Truth**. Powie, byś zdobył dla Caiusa jej ko-



Vvardenfell

Sea of Ghosts

Sheogorad
Dagon Fel
Khuul
West Gash
Maar Gan
Red Mountain
Ashlands
Ald'ruhn
Tel Vos
Vos
Tel Mora
Grazelands
Tel Aruhn
Sadrith Mora
Wolverine Hall
Gnaar Mok
Caldera
Balmora
Bitter Coast
Holamayan
Hla Oad
Suran
Molag Mar
Azura's Coast
Seyda Neen
Vivec N.
Ebonheart
Tel Branora
Ascadian Isles
The Inner Sea

Boat
jeden kierunek
Stilt Strider
Mage's Guild

Transport

Teleportacja (Mage's Guild), łodzie (Boat) oraz robale (Stilt Strider)

Ald-Ruhn
Mage's Guild: Balmora, Caldera, Sadrith Mora, Vivec Foreign Quarter
Silt Strider: Balmora, Gnisis, Khuul, Maar Gan

Balmora
Mage's Guild: Ald-Ruhn, Caldera, Sadrith Mora, Vivec Foreign Quarter
Silt Strider: Ald-Ruhn, Seyda Neen, Suran, Vivec Foreign Quarter

Caldera
Mage's Guild: Ald-Ruhn, Balmora, Sadrith Mora, Vivec Foreign Quarter

Dagon Fel
Boat: Khuul, Sadrith Mora, Tel Aruhn, Tel Mora

Ebonheart
Boat: Hla Oad, Sadrith Mora, Tel Branora, Vivec Foreign Quarter

Gnaar Mok
Boat: Hla Oad, Khuul

Gnisis
Silt Strider: Ald-Ruhn, Khuul, Maar Gan, Seyda Neen

Hla Oad
Boat: Ebonheart, Gnaar Mok, Molag Mar, Vivec Foreign Quarter

Khuul
Boat: Dagon Fel, Gnaar Mok
Silt Strider: Ald-Ruhn, Gnisis, Maar Gan

Maar Gan
Silt Strider: Ald-Ruhn, Gnisis, Khuul

Molag Mar
Boat: Hla Oad, Tel Branora, Vivec Foreign Quarter
Silt Strider: Suran, Vivec Foreign Quarter

Sadrith Mora
Boat: Dragon Fel, Ebonheart, Tel Branora, Tel Mora
Mage's Guild: Ald-Ruhn, Balmora, Caldera, Vivec Foreign Quarter

Seyda Neen
Silt Strider: Balmora, Gnisis, Suran, Vivec Foreign Quarter

Suran
Silt Strider: Balmora, Molag Mar, Seyda Neen, Vivec Foreign Quarter

Tel Aruhn
Boat: Dagon Fel, Tel Mora, Vos

Tel Branora
Boat: Ebonheart, Molag Mar, Sadrith Mora, Vivec Foreign Quarter

Tel Mora
Boat: Dagon Fel, Sadrith Mora, Tel Aruhn, Vos

Vivec Foreign Quarter
Boat (na lądzie): Ebonheart, Hla Oad, Molag Mar, Tel Branora
Mage's Guild: Ald-Ruhn, Balmora, Caldera, Sadrith Mora.

Vos
Boat: Sadrith Mora, Tel Aruhn, Tel Mora



Przez te drzwi dostaniesz się do wnętrza.



Wejście do biblioteki znajduje się w głębi tego korytarza.



A oto i sama Mehra Milo.

pię – jedna znajduje się na **półce w południowo-zachodniej części biblioteki** – ale jeśli nie jesteś dobry w przywłaszczaniu cudzej własności, lepiej będzie, jak wrócisz do **księgarni w Foreigh Quarter** (tej, do której odprowadzałeś jaszczura) i najzwyczajniej w świecie ją **kupisz**.



Po zdobyciu książki twoja misja w Vivec dobiega końca, wracaj zatem robalem do Balmory, by zdać relację Caiusowi. Zostaniesz promowany na Journeymana, a dodatkowo otrzymasz dwieście sztuk złota.



Panorama Ald-Ruhn.



Wnętrze Ald Kkar Inn.



I sam informator.

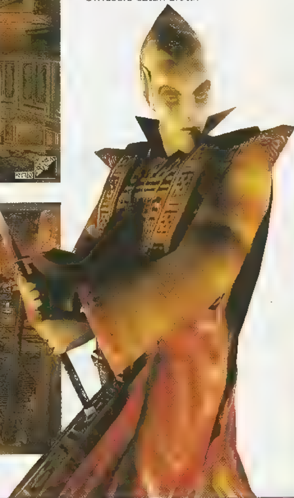
5. Ashlander Informant

(ashlanderski informator)

Caius nadal będzie potrzebował informacji, ale tym razem zechce, byś zdobył je od kogoś dobrze znającego Ashlanderów. Przypadkiem będzie miał namiary na taką osobę; do tego zadania idealnie pasuje **Hassour Zainsubani**, obecnie przebywający w **Ald-Ruhn**. Osobnik ten lubi dostawać prezenty, co powinno ułatwić zadanie. Zresztą otrzymasz od Caiusa sto sztuk złota na kupno dlań miłego upominku.

Drogę do Ald-Ruhn najszybciej pokonasz **na robalu**. Gdy dotrzesz na miejsce, ruszaj do **Ald Kkar Inn** – poszukiwanego informatora znajdziesz w sali, dokąd dostaniesz się schodami po prawej stronie podestu. Porozmawiaj z nim o interesach, a następnie o wręczaniu prezentów (tylko o wręczaniu, bo pozostałe dostępne w tym momencie opcje tylko go obrażą!). Dowiesz się, że lubi poezję – wystarczy, że w lokalnej księgarni kupisz książkę **Ashlander Hymns** i wręczysz ją Hassourowi, a odda ci notatki, których tak wyczekuje Caius. Jeśli masz rozwiniętą umiejętność **Speechcraft**, może wręczyć ci je bez kupowania książki, ale w większości przypadków bez tego niestety się nie obejdzie.

Gdy wrócisz do Balmory i wręczysz obecnemu przełożonemu notatki, zostaniesz promowany na Findera. Dodatkowo dowiesz się, co było w przesyłce, którą miałeś na samym początku wręczyć Caiusowi (Imperator uważa, że możesz być tym, który spełni przepowiednie Nerevarine'a). Zresztą odkodowaną zawartość tamtej przesyłki otrzymasz teraz na własność, podobnie jak i dwieście sztuk złota.



niezła sieć „transportu publicznego", niemal wszędzie można się dostać – i to za przystępną opłatą.

Vivec – gondole

Vivec to dla zwiedzających najbardziej nieprzyjazne (a przy tym największe) miasto Morrowind. Składa się z dziewięciu sztucznych wysp, które połączono mostami, a wszystkie interesujące miejsca zlokalizowano „wewnątrz" tych wysp. Można się tu poruszać na piechotę, ale miasto też własny transport gondolowy – tani i oczywiście szybki. Niestety gondolą nie wszędzie można się dostać (tylko do części wytłuszczonych), ale i tak warto z niej korzystać.

Foreign Quarter
Hlaalu Redoran **Arena Telvanni**
St. Delyn St. Olms
Temple
Palace

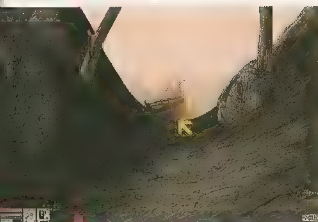
Foreigh Quarters: Arena, Hlaalu, Telvanni
Arena: Foreign Quarters, Hlaalu, Telvanni, Temple
Hlaalu: Foreign Quarters, Arena, Telvanni
Telvanni: Foreign Quarters, Arena
Temple: Arena, Hlaalu, Telvanni

6. Urshilaku Camp

Ponieważ Imperator uważa, że możesz być właściwym **Nerevarine'em**, Caius wyśle cię teraz do **Urshilaku Camp** – gdzie porozmawiasz z Ashlanderami o imionach **Sul-Matuul** oraz **Nibani Measa**.

Niestety do obozu nie ma żadnego bezpośredniego połączenia i sporą część drogi będziesz musiał przebyć na piechotę. Najpierw udaj się **do Ald-Ruhn** na robalu, a stamtąd – w ten sam sposób – **do Maar Gan**. Pora na spacer – wyjdź **przez wschodnią bramę**, następnie skręć **na północ**, na szlak prowadzący do **Foyada Bani-Dad**. Idąc cały czas w kierunku północnym, dotrzesz do **sterty kamieni** nieopodal przełęczy – tu, skręć **na wschód**, a przedostaniesz się do kolejnej drogi, **na północ**. Tą dotrzesz do morza w pobliże **wraku statku**. **Płyń na wschód** i unikaj znajdujących się na brzegu ruin **Assumabitashpi Shrine** oraz grasującej tam **Deadry** (jest niemiła i mocna, więc – o ile nie jesteś na całkiem sporym poziomie – może ci zrobić krzywdę!). Obóz znajduje się na wschód od ruin – w **małej dolince**.


Kamienie przed przełęczą.


Wrak statku.

Gdy tam dotrzesz, porozmawiaj z jakimkolwiek jego mieszkańcem o **Nerevarine Prophecies**. Powiedz, że twoja osoba odpowiada słowom tych przepowiedni i chciałbyś porozmawiać z **Sul-Matuulem** oraz **Nibani Maesą**. Wyśle cię na rozmowę z **Zabamundem**, który zdecyduje, czy mówisz prawdę. **Uwaga!** Może się zdarzyć, że nie przypadniesz tubylcom do gustu i to do tego stopnia, że w ogóle nie będą chcieli z tobą rozmawiać o przepowiedniach – jeśli przytrafi się to właśnie tobie, nie będzie innego wyjścia, jak tylko polepszyć relacje z nimi czy to pochlebstwami, czy też zwykłym, ale niezwykle skutecznym przekupstwem. W końcu któryś skieruje cię do **Zabamunda**. Jego namiot to **drugi na prawo wewnątrz tego wielkiego namiotu**. Porozmawiaj z jego mieszkańcem na temat przepowiedni i **zaoferuj dwieście sztuk złota**, a zostaniesz skierowany do namiotu **Ashknana** na rozmowę z **Sul-Matuulem**.

Namiot znajduje się tuż na południe. Porozmawiaj z jego mieszkańcem o przepowiedniach, a następnie rytuale inicjacyjnym. Będziesz musiał zdobyć **Sul-Senipul's Bonebiter Bow**, który obecnie znajduje się w **Urshilaku Burial Caverns** – bez tego nie dopuści cię do rozmowy z **Nibani Maesą, wioskową wiedzącą.**

Grobowce, które musisz przeszukać, znajdują się **na południowym wschodzie**, a drzwi prowadzące do wnętrza (są w zboczu niewielkiego wzniesienia) **otwierają się na północ**. Jeśli nie możesz trafić, spróbuj tego sposobu – z obozu pójdź na północ **do wody**, **skręć w lewo** i płyń do **kupki skał leżących na brzegu.** Potem skręć dokładnie na południe – powinieneś wyjść bezpośrednio na drzwi grobowca.

Aby zdobyć łuk **po wejściu do środka** podążaj **na południe**, przejdź drzwiami do **Karma Burial Ground** (**nie ma do nich kładki** – trzeba skakać lub lewitować), a następnie jaskinią dalej na południe, aż dotrzesz do dużej **komnaty wypełnionej wodą**; tu, drogę stanowią duże **wynurzające się z niej kamienie**. Stąd **skręć na południe** – dotrzesz do drzwi prowadzących do **Laterus Burial Chamber**. Musisz się dostać **na szczyt spiralnych schodów**, a potem wejść przez drzwi do **Juno Burial Chamber**. Na drugim końcu spotkasz ducha – zabij go, a ze szczątków zabierz łuk, po który tu przyszedłeś. Teraz wystarczy, że opuścisz grobowiec i wrócisz do obozu – **pokaż go Sul-matuulowi**, a zostaniesz oficjalnie przyjęty do plemienia jako **Przyjaciel Ashlanderów**. I będziesz mógł zatrzymać łuk, a także zobaczyć się z **Nibani Maesą**.



Widok po przybyciu do Maar Gan.



Panorama wioski.

Ta zamieszkuje namiot wysunięty najbardziej na północ i nazwany **Wise Woman's Yurt**. Porozmawiaj z nią o przepowiedniach – wiele o nich wie, więc dobrze jest wyciągnąć jak najwięcej szczegółów. Najważniejsze jest jednak to, byś dowiedział się czegoś na temat **przechodzenia testów**; powie, że nie jesteś obecnie Nerevarine'em, ale mógłbyś nim zostać. Poleci, byś odszukał księgę zatytułowaną **The Lost Prophecies** i wrócił z nią tutaj. Dodatkowo otrzymasz do przeczytania książki **The Seven Visions** oraz **The Stranger**.

To wystarczy, by wrócić do Caiusa z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, który skontaktuje się z Mehrą Milo, by ta poszukała Lost Prophecies. Zaś tobie zleci kolejne zadanie, byś miał co robić, zanim księga nie zostanie odnaleziona.



W świątyniach i niektórych kryptach znajdziesz kamienie modlitewne: wystarczy złożyć ofiarę, aby pozbyć się większości chorób.



Ruiny, które należy ominąć.

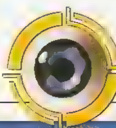


Kamienie na plaży i droga do grobowca.


Wejście do grobowca.



Producent:	**Saturn-Plus**
Dystrybutor:	**Manta Multimedia**
Gatunek:	**przygodówka**
Wymagania:	**PII 300, 64 MB RAM**
Akcelerator:	**8 BM**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**nie**



RZUT OKIEM



Jazz & Faust to gra będąca typową przedstawicielką gatunku przygodówek point&click. Rzecz dzieje się w zamierzchłych czasach, kiedy to rozboje, grabieże oraz walki piratów były na porządku dziennym. Głównym bohaterem... a w zasadzie głównymi bohaterami są dwaj marynarze – tytułowi Jazz i Faust. Dzięki temu Jazz & Faust to właściwie dwie przygody w jednej grze, co na pewno zadowoli tych, którzy chcą otrzymać jak najwięcej „grywalności" za wydane przez siebie talary. Grafika gry jest bardzo dobra, trójwymiarowy engine doskonale spisuje się w odwzorowywaniu lokacji i zaludniających je bohaterów. Muzyka podkreśla charakter lokacji, w jakiej aktualnie się znajdujesz, tym samym budując klimat wielkiej, pirackiej, awanturniczej przygody. Zawarta w grze historia, choć nieco schematyczna – piraci, walki, skarb i piękna dama do uratowania – na pewno was nie znudzi, bowiem autorzy gry dodali do niej wiele całkiem nieoczekiwanych zwrotów akcji i wydarzeń. Ogólnie rzecz biorąc świetna pozycja dla miłośników przygodówek. I basta!!!

Dla odmiany pełna solucja kolorowej przygodówki, której bohaterami są tytułowi Jazz i Faust... zaczynajmy.

Jazz

Miasto Er-Elp

Więzienie...
Jak widzisz, strażnik pilnujący celi uciął sobie małą drzemkę, a to oznacza, że... należy go zbudzić. :-) Nieopodal schodów prowadzących na postument znajdziesz **butelkę (obrazek nr 1)**.

Teraz podejdź do chrapiącego delikwenta i postaw przed nim znalezisko. Dowiesz się od niego, że aby wykupić własny statek, będziesz musiał wyłożyć 150 złotych monet; mało tego – masz na to zaledwie trzy dni!!! Wyjdź z budynku. Zabierz **wielką siekierę** znajdującą się po lewej stronie, a następnie podejdź do krat po przeciwległej stronie – porozmawiaj z treserem. Nie masz tu już czego szukać – zejdź po schodach na plac. Jednak nim udasz się na bazar (kolejnymi schodami, lecz tym razem po prawej), uaktywnij malutki mechanizm między roślinami (**obrazek nr 2**).

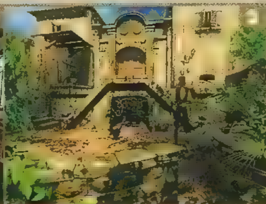
No... z czystym sumieniem możesz wkroczyć na...

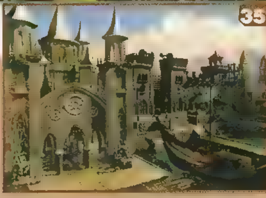
Bazar...
Porozmawiaj z kupcem – dowiesz się odeń, że w tawernie czekać będzie na ciebie Hugo. Droga, która tam prowadzi, jest bardzo prosta i ujrzysz ją naprzeciw fontanny.

Tawerna...
Przed wejściem do tego miejsca zabierz ze stołu **pusty kubek (obrazek nr 3)**, a następnie porozmawiaj z drzemiącym obok Hankiem.

Ten – w zamian za informacje – zażąda od ciebie cygaro. Aha, jeszcze jedna rzecz – przeczytaj kartkę wiszącą na drzwiach wejściowych. Gdy znajdziesz się w środku, porozmawiaj z gościem siedzącym nieopodal schodów – to jest właśnie Hugo. Będzie próbował wykupić od ciebie twój statek... niestety uda mu się to, zaś ty zyskasz nieco grosza. :-) Teraz usiądź przy środkowym stoliku, a po chwili podejdzie Miranda. Zamów u niej **butelkę wina** (wcześniej musisz wyciągnąć pieniądze z inwentarza), po czym włóż ją za pazuchę i wyjdź na zewnątrz. Furtka po prawej stronie (zerknij na obrazek nr 3) prowadzi do...







Faust

Miasto Er-Elp

Port...
Podnieś **połowę kryształu** leżącą przy jednym z filarów (**obrazek nr 35**), po czym skieruj kroki ku bramie wejściowej do portu. Będziesz świadkiem krótkiego „przemówienia" dotyczącego zakazu opuszczania miasta.

Chyba warto zajrzeć do...

Tawerna...
Zagadnij Hanka siedzącego przy drzwiach – poprosi o cygaro. Wejdź do tawerny i pogadaj z Hugo – ten zaoferuje kupno broni. Teraz usiądź przy środkowym stoliku – po chwili podejdzie Miranda. Dowiesz się od niej o morderstwie popełnionym zeszłej nocy. W chwilę po tym do tawerny wpadnie żołnierz. Oczywiście dwóch cwaniaków, siłujących się na ręce, nie pozwoli na... zatrzymanie. :-) Kierującego się w stronę wyjścia bohatera „dopadnie" poczucie winy. Zabierz z lady **butelkę wina (obrazek nr 36)**.

Następnie za pomocą szklanego eksponatu pier...nij jednemu z dwóch cwaniaczków przy stole (w inwentarzu pozostanie **kawałek butelki**). Najbliższa rozmowa na pewno nie będzie podziękowaniem za ratunek, choć nie do końca...

Bazar...
Porozmawiaj z kupcem, potem daj mu połowę kryształu pod zastaw – otrzymasz **dwa mieszki ze złotem**. Zamień słów kilka z chłopcem stojącym przy fontannie. Niestety jego reakcja będzie zgoła objawem chciwości. :-) Wracaj do...

Tawerna...
Daj Hugo **tylko jeden** mieszek złota – prócz zakupionego **pistoletu** dostaniesz **pieniążek**. Wynoś się na...

Bazar...
Zerknij na wyłożone rzeczy kupca, a następnie podejdź do chłopca stojącego przy fontannie – i zamień z nim kilka słów. Ten nie wyrazi zbytniej chęci do „współpracy", więc daj mu pieniążek. W czasie gdy chłopiec będzie „nawijał" z kupcem, podejdź do stoiska i zamień fragment butelki na **połowę kryształu (obrazek nr 37)**.

Port...
Tuż przy zejściu na molo leży stos **kul armatnich** (**obrazek nr 4**) – podnieś jedną z nich. Nie zapomnij również o **lampie** zawieszonej na wozie (**obrazek nr 5**).

Teraz wróć na bazar i pogadaj z kupcem, po czym daj mu butelkę wina. W zamian dowiesz się od niego o pewnej ciekawostce związanej z wdową (przy okazji napełnij **kubek** wodą z fontanny). Nie tracąc czasu, wybierz się do niej na krótką pogawędkę (drogę znajdziesz również w pobliżu fontanny).

Dom wdowy...
Wejdź do środka i porozmawiaj z kobietą.



Niestety ta w bardzo nieelegancki sposób spławi cię, a powód ma ważny... czeka na handlarza tkaninami. :-) Ponownie wróć na bazar i od człowieka odkup pokaźny fragment **tkaniny** (leży na stole po prawej stronie). Chyba wiesz, co masz następnie zrobić?!? Wracaj do domu wdowy i wręcz jej materiał (oczywiście wcześniej wybierz go ze swojego ekwipunku). Nadszedł czas, aby choć troszkę przyjrzeć się miejscu zdarzenia (drogę znajdziesz po prawej od schodów prowadzących do wnętrza domu).

Podmiejski do wdowy...
Zagadnij... „policjanta" stojącego przy wejściu na podwórze domu – wyraźnie da ci do zrozumienia, że nie masz tu czego szukać. Nim wrócisz do tawerny, zabierz **pustą butelkę** leżącą nieopodal muru oraz **kapelusz** ukryty w krzakach (**obrazek nr 6**).

Tawerna...
Przed wejściem do niej pokaż Hankowi znaleziony kapelusz – cholerny pijaczyna, nie powie nic, póki nie dasz mu zapalić. Wejdź do środka. Zauważysz tam dwóch marynarzy siedzących przy stole i siłujących się na ręce. Pokaż oberżyście niedawno znalezioną, pustą butelkę i zamień z nim kilka zdań, a następnie zrób małego psikusa „mięśniakom" i przewróć kubek stojący obok jednego z nich (**obrazek nr 7**) – zacznie się bójka.

Szybko podbiegnij do lady, zabierz **2 cygara** z czerwonego pudełka – i wynoś się stąd. No... teraz daj Hankowi **jedno cygaro** i ponownie pokaż mu kapelusz. Ten wskaże ci miejsce, gdzie znajdziesz Męczennika.

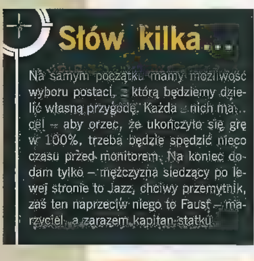
Droga pod most...
Tuż obok mostu prowadzącego do domu wdowy natkniesz się na schody – te wiodą do miejsca „pobytu" Męczennika. Zabierz **brudną szmatę** leżącą na butelkach (**obrazek nr 8**), a chwilę później odetnij **linę** (obwiązana jest wokół jednego z pali) za pomocą siekiery i „przywłaszcz" ją sobie.

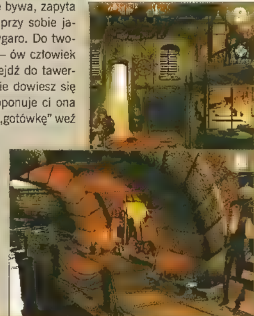
Na końcu zbudź bezdomnego za pomocą kubka z wodą. :-) Pokaż mu rzeczy, które znalazłeś w pobliżu miejsca zbrodni (pusta butelka oraz kapelusz). Kiedy to zrobisz, dowiesz się o pewnej osobie w czarnym płaszczu, tej najbardziej podejrzanej o morderstwo...

Tawerna...
Zanim do niej wejdziesz, zapytaj Hanka o człowieka w czarnym płaszczu. Ten, jak to zwykle bywa, zapyta cię, czy *przypadkiem* nie masz przy sobie jakiejś „fajki" – daj mu ostatnie cygaro. Do twoich wiadomości dołączy kolejna – ów człowiek wypłynął na statku „Bocian". Wejdź do tawerny i zagadnij Mirandę. Raczej nie dowiesz się od niej nic ciekawego, ale zaproponuje ci ona kupno **butelki winka** – zgódź się („gotówkę" weź z inwentarza). :-) Teraz podejdź do „popaprańców bożych" i zadaj im to samo pytanie, co Mirandzie. Ich zachowanie bynajmniej nie wzbudzi u ciebie żadnej sympatii, więc skorzystaj z innego sposobu: postaw im buteleczkę trunku na stole – od razu zaczną „śpiewać". Ufff... chyba nadszedł czas, by złożyć wizytę magowi (**obrazek nr 9**).

Słów kilka...

Na samym początku mamy możliwość wyboru postaci, z którą będziemy dzielić własną przygodę. Każda z nich ma... cel – aby orzec, że ukończyło się grę w 100%, trzeba będzie spędzić nieco czasu przed monitorem. Na koniec dodam tylko – mężczyzna siedzący po lewej stronie to Jazz, chciwy przemytnik, zaś ten naprzeciw niego to Faust – marzyciel, a zarazem kapitan statku.



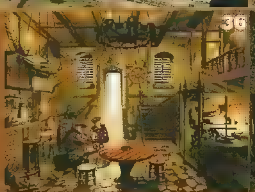




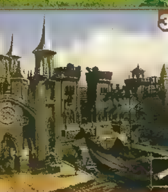














Chyba czas opuścić Er-Elp, wcześniej jednak zajrzyjmy jeszcze na...

Posterunek...
Obudź śpiącego przy biurku żołnierza i zapytaj go o zezwolenie na wypłynięcie z Er-Elp. Niestety w tym świecie nie ma nic za darmo – daj mu mieszek ze złotem. No i zyskałeś **pozwolenie**. Komu w drogę, temu czas...

Port...
Zagadnij strażnika pilnującego statku (**obrazek nr 38**) – ten oczywiście nie wpuści cię nań, więc okaż mu zezwolenie.

Czarne Wyspy

Tawerna...
Pogadaj ze starym rybakiem stojącym przy wejściu – raczej nie dowiesz się niczego ciekawego, zatem skieruj kroki do magazynu (**obrazek nr 39**)...

Magazyn...
Zagadnij mięśniaka pilnującego magazynu, a dowiesz się od niego, że ten pozostaje obecnie zamknięty. W sumie to nie masz tu czego szukać (sieci zdjąć się nie da, a kotek jest zastraszony przez jakiegoś kundla i siedzi na szczeblu). :-) Chyba nie było cię jeszcze na...

Wysypisko...
Dojdziesz tam ścieżką po prawej stronie od tawerny (**obrazek nr 40**).

Zagadaj do faceta w kapeluszu – chcąc uzyskać informacje dotyczące kapitana „Bociana", będziesz musiał uratować jego małego kotka. Teraz idź prosto do...

Magazyn...
Z beczki wyjmij **korek** (następnie kliknij ją ponownie, **obrazek nr 41**).



Jazz



Niestety jego uczennica nie pozwoli ci porozmawiać z nauczycielem... chyba że przyniesiesz jej jakąś drogocenną rzecz. :-) Wróć przed tawernę i skieruj kroki do...

Podmiejski dom wdowy...
Pamiętasz, gdzie znalazłeś kapelusz oraz pustą butelkę po winie?!? Właśnie, nieopodal bramy cmentarnej, przez którą masz w tej chwili przejść. Zamień kilka słów z Męczennikiem – dostaniesz od niego **złotą ozdobę**. A, jeszcze jedna sprawa – zabierz **harpun** oparty o ogrodzenie (**obrazek nr 10**), po czym rzuć okiem na grobowiec (**obrazek nr 11**). Wyjmij kulę armatnią i rozbij płytę, a otrzymasz w ten sposób **kawałki nagrobka**.

Tawerna...
Z powrotem zagość w pokoju maga i wręcz jego uczennicy złotą ozdobę. Po chwili ujrzysz starca, więc nie owijaj w bawełnę. Gdy rozmowa dobiegnie końca, wróć na dół – jak tylko twa noga postanie na ziemi, podejdzie Miranda i powie, że Hugo ma jakiś „romansik" do twojej osoby. :-) Pogadaj z nim. Zaproponuje niewielką „fuchę", a to oznacza jedno – nadszedł czas na ponowną wizytę w...

Port...
Pamiętasz, skąd „podprowadziłeś" lampę (**obrazek nr 12**)?!? Była zawieszona na wozie, prawda?!? Teraz wozu już nie uraczysz, ale będziesz miał możliwość „przygarnięcia" sobie **pustej klatki** (**obrazek nr 13**). Możesz próbować wejść (niestety **koniecznie** musisz z nim porozmawiać) na statek, ale i tak strażnik nie pozwoli ci na to, zatem gnaj w stronę...

Tawerna...
Kiedy będziesz już w środku, porozmawiaj z jednym z osiłków, po czym złóż wizytę magowi. Ten oświadczy, że aby zaradzić coś na twoją sytuację, będzie potrzebował **nagrobka** (który już masz) oraz... świeżej ludzkiej głowy (!). Chyba nie pozostało ci nic innego, jak tylko udać się do...

Podmiejski dom wdowy...
Wejdź na podwórze. Podejdź do drzwi i spróbuj je otworzyć – na twoje nieszczęście strażnik usłyszy cię, lecz nie zauważy. Z powrotem wkrocz na ganek i przykryj lampę **brudną szmatą** (**obrazek nr 14**).

Teraz ponownie ulokuj się przy drzwiach i posłuchaj, o czym rozmawia dwóch gości wewnątrz. No cóż... chyba sprawdzimy, co takiego kryje się w studni, wcześniej jednak zdejmij **latarnię** (zerknij na **obrazek nr 14**). Zawieś ją pod dachem studzienki i skorzystaj z (uprzejmości) harpuna. Niestety Jazz stwierdzi, że nie ma gdzie schować tego... „znaleziska", więc umieści je z powrotem na dnie. Przyszedł czas na odwiedziny w...

Dom wdowy...
Musisz zakraść się do domu niezauważony – hm... podnieś **drabinę** leżącą przy ścianie i oprzyj ją o dach. By odwrócić uwagę wdowy, będziesz musiał zapukać do drzwi, a następnie szybko wspiąć się po drewnianych szczeblach. Kiedy wejdziesz na balkon, zabierz z niego **kosz** i wracaj na podwórze. Ze studni wydostań głowę (oczywiście korzystając z harpuna) i umieść ją w koszu. A teraz do maga...

Tawerna...
Wręcz starcowi **kosz z zawartością** – w zamian otrzymasz... układankę. :-) Według mnie, nie należy ona do najtrudniejszych, aczkolwiek do najprostszych też nie. Masz dwie możliwości – obracasz daną część o pewien kąt (prawy przycisk myszy) lub przemieszczasz element w inne miejsce na planszy (lewy przycisk myszy). „Finalny produkt" powinien wyglądać w taki oto sposób (**obrazek nr 15**).

Gdy wywiążesz się z powierzonego ci zadania, w nagrodę otrzymasz **amulet**, **magiczną miksturę** oraz **dwa kamienie**. Dzięki temu drugiemu (chodzi o magiczną miksturę) będziesz mógł pozbyć się strażnika pilnującego twojego statku, a to oznacza spacer do...



Faust

Faust przeniesie ją w inne miejsce, a przy okazji zażegna „spór". Wejdź na beczkę i zdejmij **kotka**, potem zanieś go facetowi w kapeluszu (na wysypisko). :-) Dowiesz się, że kapitan „Bociana" cały czas przesiaduje w...



Tawerna...
Porozmawiaj z gościem siedzącym przy ładzie. I tak po krótkiej wymianie zdań dojdzie do bójki. Kapitan „Bociana" zostanie aresztowany. Wyjdź na zewnątrz i zagadnij starego rybaka. Dowiesz się o jego problemach, a zarazem zostaniesz „poproszony" o drobną przysługę...

Magazyn...
Kliknij starą sieć wiszącą za kolesiem (zerknij na **obrazek nr 41**). Typ ostrzeże cię przed niebezpieczeństwem pożaru – nie przejmuj się tym zbytnio i śmiało wchodź do środka. Przyjrzyj się sieci wiszącej w rogu (**obrazek nr 42**).

Nasz niezdarny bohater całkiem przypadkowo wywołał pożar, a facet w kapeluszu zaczął się drzeć. Wykorzystaj moment, gdy na straży nie ma nikogo – i weź **starą sieć** (**obrazek nr 41**). Zanieś ją rybakowi stojącemu przy tawernie, a w zamian otrzymasz informacje na temat „nieznajomej". Następnie wejdź do środka...

Tawerna...
Porozmawiaj z kobietą stojącą za ladą. Ta zleci ci zadanie... zabicia bestii grasującej w lasach(!). Przydałoby się ostre narzędzie w celu samoobrony, w związku z powyższym udaj się (przy okazji zabierz **linę**, patrz **obrazek nr 43**) na...

Wysypisko...
Musisz stąd wynieść **siekierę** (dla ułatwienia dodam, że tę wbito w kawałek pnia) :-) oraz **kość** (tę z kolei znajdziesz w... śmieciach, spójrz na **obrazek nr 44**). Pora, by zajrzeć do...

Gaj bambusowy...
Przypatrz się drzewom (**obrazek nr 46**) – prawdopodobnie można będzie zastawić tu pułapkę.

Użyj siekiery na bambusach – Faust wykona klatkę o dość pokaźnych rozmiarach. Teraz wystarczy tylko zarzucić linę na drzwiczki i... postarać się o przynętę. Może uda się wyszperać coś w...

Magazyn...
Użyj kości na beczce, pod którą ukryłeś wcześniej kundla – ten posłuży nam za przynętę. Nieunikniona będzie wizyta w...

Więzienie...
Droga tam prowadząca znajduje się na wysypisku (na wschód). Za pomocą siekiery odrąb rekinowi (**obrazek nr 47**) łeb.

Gaj bambusowy...
Wystarczy podłożyć **rybi łeb** pod klatkę, a potworek będzie twój (kliknij potwora – dowiesz się, co Faust o nim myśli)...

Tawerna...
Zagadaj do „bambusa". W ramach wdzięczności twój statek będzie gotów do wypłynięcia, poza tym do ekwipunku trafi **amulet**...

Miasto Chaen

Zaułek...
Zobaczysz, jak dwa cwaniaki znęcają się nad jakimś człowiekiem. Zaczep jednego z tych pajaców, a następnie użyj broni (**obrazek nr 48**).

Port...
Użyj na delikwencie mikstury, ten po prostu... zniknie. :-) Teraz wejdź na pokład – spotkasz tam Hanka, który poprosi cię o znalezienie środka „szczurobójczego" (he, he) oraz o zapalenie latarni morskiej. Pamiętasz malutki przedmiot leżący w krzakach (spójrz na **obrazek nr 2**) nieopodal posterunku?!? Chyba nie trzeba tłumaczyć, na czym rzecz polega, prawda?!? :-) Kiedy już w twoim ekwipunku pojawi się **pusty dzban**, skieruj kroki do celi (rozmawiałeś tam z treserem). Zagadnij człowieka – poprosi cię o coś do jedzenia, natomiast w zamian „pożyczy" własnego... pupilka. Zasugeruje, byś poszedł do jego matki i wyjaśnił, co się stało...

Dom wdowy...
Zapukaj do drzwi – gdy kobieta je otworzy, powiedz, o co chodzi. Dostaniesz od niej **zawiniątko z jedzeniem**. Wracaj do więźnia i wręcz mu pokarm. Ten jako wyraz wdzięczności pozwoli ci zabrać Lucy, ale... jak ją zabrać?!? Żaden problem – wyjmij pustą klatkę z inwentarza i zamknij w niej szczura. Czas na ostatnią wizytę w...

Port...
Pamiętasz, skąd zabrałeś pustą klatkę?!? Przy schodach, niedaleko tego miejsca, stoją beczki z olejem. Nabierz troszeczkę do **pustego dzbana** (**obrazek nr 16**) i gnaj do latarni. :-) Postaw lampę przy wejściu (**obrazek nr 17**), po czym wypełnij ją (przed chwilą znalezionym) **olejem**, zaś na samym końcu rozpal ogień za pomocą **dwóch kamieni**.

Zabierz **płonącą lampę** i umieść ją na samej górze latarni (**obrazek nr 18**). A teraz na pokład...

Czarne Wyspy

Cela...
Jak tylko się ockniesz, do celi wejdzie Hank – zacznie wypytywać o miejsce ukrycia skarbu. Z jego wizyty nie wyniknie dla ciebie nic dobrego... poza **miską z chlebem**. Kiedy wyjdzie, podejdź do wyróżniającego się kamienia w podłodze i podnieś go (**obrazek nr 19**) – znajdziesz **zaklęcie**.

Daj szczurowi miskę z chlebem. Po chwili ponownie wejdzie Hank i zacznie ci grozić – nie pozostań mu dłużny i „zapożycz" jedną kość, i walnij pirata w durny łeb. :-) Następnie użyj zaklęcia na szczurze. Jazz się zmniejszy i tylko dzięki temu uda mu się wyjść z opresji bez szwanku.

Na zewnątrz...
Na stoliku leżą **klucze** – weź je, nieopodal oparty jest **pogrzebacz** (**obrazek nr 20**).

Jeszcze jedna rzecz, w którą powinieneś się zaopatrzyć, to **dzban z wodą** stojący tuż obok drzwi, pod schodami (zerknij na **obrazek nr 20**). Teraz wylej z niego wodę na pochodnię stojącą przy drzwiach, po czym zabierz **trzon pochodni** oraz **pochodnię**. Wejdź po schodach i pogadaj z więźniem – okaże się, że jest kapitanem „Bociana" (!). Daj mu trzon pochodni, a w chwilę po tym na kratach użyj pogrzebacza. Kiedy już odzyskasz wolność, możesz rozejrzeć się po wyspie – cały czas idź w lewo (przez wysypisko do tawerny).

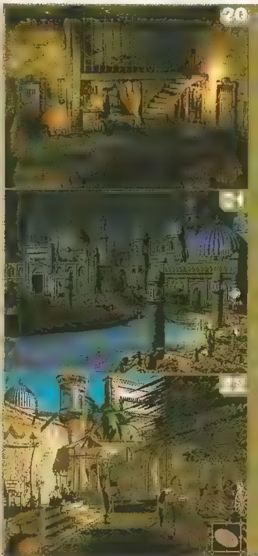
Tawerna...
Gdy będziesz w środku, podbiegnij do kapitana, usiądź obok i porozmawiaj z nim. Dowiesz się o pewnej młodej damie, która chciała się dostać do Chaenu. Po chwili zacznie się bójka. Podejdź do dwóch bijących się marynarzy (w tym momencie po raz pierwszy spotykasz Fausta i ratujesz mu życie). Jak się okaże, Faust również jest kapitanem statku – „Mknącego w półmroku". Wyjdź z tawerny i skieruj kroki na pokład...

Miasto Chaen

Zaułek...
Nie trać cennego czasu i udaj się między budynki (**obrazek nr 21**) – do niewielkiej speluny.

Jak sam się za chwilę przekonasz, najbliższe chwile na pewno nie będą należały do radosnych. Trafisz na...

Targ niewolników...
Porozmawiaj z więźniem siedzącym obok – dostaniesz od nie-







Porozmawiaj z otyłym gościem w palarni – dostaniesz od niego **fajkę wodną**. Przekaż ją rannemu człowiekowi, który leży obok. W ramach podziękowań otrzymasz jeden **mieszek ze złotem**. Ponownie zagadnij „jubego". Dowiesz się od niego kilku dość ciekawych rzeczy...

Kantor...
Gość wspomniał, że warto tu zajrzeć (zerknij na **obrazek nr 27**, strona 63). Jak się po chwili okaże, informacja za informację...

Palarnia...
No proszę! Nasz ranny nagle ożył (to pewnie po tej fajce). :-) Pogadaj z nim, a wyśle cię po wino (he, he)...

Kantor...
Daj kolesiowi mieszek ze złotem, a obiecane informacje staną się również twoją własnością. Czas wyruszyć w stronę...

Harem...
By dostać się tam, będziesz musiał zrobić rundkę wokół portu (patrz na **obrazeky nr 25**, **24** i **23**, strona 62). Ujrzysz tu strażnika pilnującego bramy oraz czarodzieja. Zostaw ich – i skieruj się ku...

Targ niewolników...
(**obrazek nr 49**) Porozmawiaj z kupcem, po czym śmigaj do...

Kantor...
Przede wszystkim zamień słów kilka z gościem, a później daj mu pistolet...

Harem...
Podejdź do czarodzieja i zapytaj o dzban. Niestety nie będzie chciał ci go sprzedać, ale pójdzie na wymianę – daj mu fajkę wodną. Pozostał jeszcze jeden szkopuł – wąż. Zatkaj dzióbek korkiem. Po chwili w twoim ekwipunku pojawi się **dzban z wężem**...

Palarnia...
Postaw dzban na środku (**obrazek nr 50**). Wąż nader szybko opuści własne „miejsce pobytu", a ty zyskasz **pusty dzban**...

Kantor...
Daj człowiekowi naczynie, a odzyskasz je wraz z zawartością – winem. Zanieś to mężczyźnie, któremu niedawno nieopodal palarni uratowałeś życie...

Palarnia...
Podaruj wino posłańcowi. Ten w zamian pomoże w poszukiwaniach oraz wręczy jeden **mieszek złota**. Ruszaj na...

Targ niewolników...
Porozmawiaj z kupcem, po czym daj mu pieniądze. Teraz zagadnij niewolników, których pilnuje jakiś „byk". Temu zaproponuj wymianę – Jazz za młodego wielbłąda. Ten z chęcią przystanie na taką propozycję...

Palarnia...
Pogadaj z posłańcem – dowiesz się, że będzie na ciebie czekał za...

Wąwóz Os...
Drogę znajdziesz na zachód od haremu (po lewej od czarodzieja). Podnieś **stary miecz** oraz



Jazz

go **pusty talerz**. Teraz skorzystaj z otrzymanego „prezentu" i rzuć nim w dzban stojący przed Faustem (**obrazek nr 22**).

Ten odwdzięczy się za uratowanie mu życia na Czarnych Wyspach i podprowadzi strażnikowi **klucze od kajdan**. Użyj ich na tymczasowym... "kompanie". Ten zacznie uciekać, tym samym odwracając uwagę mięśniaka. Jedyny pożytek, jaki z tego masz, to **łańcuch**. Jak na razie bierz nogi za pas i uciekaj przez bramę, prosto przez...

Port...
Niestety jedyny sposób, by dostać się do zaułka, to rundka dookoła portu (przypatrz się **obrazkom nr 23, 24, 25**). Ponownie skieruj się w stronę speluny i wejdź do...

Palarnia...
Porozmawiaj z człowiekiem stojącym przy pochodni – poprosi cię o fajkę wodną (!) w zamian za informacje dotyczące drogi do zajazdu dla karawan. Nim wyjdziesz, zabierz **rozżarzony pogrzebacz** leżący obok. Kiedy wyjdziesz za próg, włóż żelastwo, które przed chwilą znalazłeś, do beczki z wodą (**obrazek nr 26**).

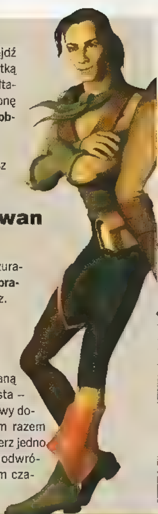
Z powrotem wejdź do środka i pogadaj z gościem delektującym się każdą chwilą... a następnie wręcz mu **zimny pogrzebacz**. W ekwipunku pojawi się **fajka wodna**, tę przekaż w odpowiednie ręce (dla ułatwienia dodam, że chodzi o człowieka stojącego przy pochodni). Niestety pozostał jeszcze jeden warunek do spełnienia – musisz znaleźć odpowiednią kobietę dla Sułtana. Wracaj przed bramę – do haremu (spójrz na **obrazek nr 23**) i zamień kilka słów z strażnikiem. Rozmowa na pewno nie będzie należała do najprzyjemniejszych, ale za to otrzymasz wskazówkę. Znów gnaj do zaułka – ujrzysz tam dywan (patrz na **obrazek nr 26**). Wejdź do palarni i zabierz kolesiowi **zimny pogrzebacz**. Dzięki niemu będziesz mógł zdjąć **dywan**. W następnej kolejności skieruj kroki prosto do...

Kantor...
Przechodziłeś obok niego, gdy spieszyłeś do palarni (**obrazek nr 27**).

Kiedy będziesz już w środku, zagadnij człeka za ladą, po czym wracaj do palarni. Ze stolika zabierz **klepsydrę** stojącą tuż obok dzbana i zanieś ją do kantora. W zamian dostaniesz **czarczaf** – nie trać czasu i idź do palarni, by się przebrać (wystarczy, że wejdziesz i wyjdziesz z tej dziury). **UWAGA! Gdy Jazz się przebierze, nie będzie mógł biegać, nawet jeżeli klikniesz dwa razy!!!**

Harem...
„Przedstaw się" strażnikowi i wejdź do środka. Tu również stań na krótką pogawędkę z podopiecznym Sułtana, potem przejdź na drugą stronę balkonu i wejdź do jednej z sal (**obrazek nr 28**).

Z „dywanem" na plecach możesz opuścić harem i udać się do...



Zajazd dla karawan

Kuźnia...
Wejście doń ujrzysz tuż obok żurawia. Weź stamtąd **szczypce** (**obrazek nr 29**) i wracaj na zewnątrz.

Chyba pora się tu rozejrzeć...

Miejsce noclegu...
Po przejściu przez dużą, drewnianą bramę natkniesz się na... Fausta – pogadaj z nim. W trakcie rozmowy dobiegnie was krzyk kobiety. Nim razem wrócicie na plac, ze spodka zabierz jedno **jabłko**. Faust będzie się starał odwrócić uwagę lamparta, a ty w tym cza-

23

24

25

26

Faust

53

54

55

52

51

50

kołczan ze strzałami, a także **zbutwiały płaszcz** (**obrazek nr 51**). Następnie zawieś go na palu (**obrazek nr 52**).

Jednak to i tak za mało, by osy mogły się pokusić – przydałby się miód...

Targ niewolników...
Porozmawiaj z kupcem. Ten zaproponuje miód i spyta, co dostanie w zamian. Wciśnij mu kit i daj kołczan ze strzałami, potem wracaj do...

Wąwóz Os...
Wylej miód na stary płaszcz i przejdź przez kładkę...

Zajazd dla karawan

Miejsce noclegu...
Ze złotego kufra podkradnij **bandaż** oraz **środek nasenny**...

Stoisko kupców...
Zagadnij dwóch gości siedzących pod ścianą – dadzą ci **mapę**, jednak w zamian za podkowy...

Kuźnia...
Porozmawiaj z kowalem, a następnie wręcz mu stary miecz – rzeknie, że za jakiś czas te będą gotowe (wyjdź na chwilę na zewnątrz, po czym wróć). Ponownie zaczep kowala – otrzymasz od niego długo oczekiwane **podkowy**, a także **linę z hakiem**...

Stoisko kupców...
Przekaż dwóm kupcom podkowy – dostaniesz „przedmiot pożądania". Nie mając tu już czego szukać, skieruj się na...

Pustynia...
Stąd prowadzi tylko jedna droga (**obrazek nr 53**) do...

Pałac

Plac...
Pogadaj ze „znajomym" – ten zabierze cię prosto do Sułtana...

„(...) wprawdzie początek rozmowy był bardzo pozytywny, koniec – lepiej nie mówić"

Z rąk samego Sułtana zostaniesz „obdarzony" **mapą**, **gwizdkiem**, **owocami** oraz **notatką**. Przeczytaj tę ostatnią, po czym udaj się pod balkon

sie wyjmij amulet i użyj go na zwierzu. W chwilę po tym zrób to samo z łańcuchem (pamiętaj o tym, że musisz być w miarę blisko „napastnika", najlepiej, gdyby lampart znalazł się między tobą a Faustem). W końcu obaj będziecie mieli okazję, by porozmawiać z Luizą – dowiecie się całej prawdy...

*„Jazz wróci tu nocą, zajrzy do kufra i znajdzie... **pół kryształu**."*

Stoisko kupców...
Spocznij na chwilę przy dwóch kupcach przy ścianie (**obrazek nr 30**) i posłuchaj ich rozmowy – niestety ta nie zostanie dokończona... z twojego powodu. Idź na plac i ponownie wkrocz na stoisko kupców. Korzystając ze szczypiec, wyjmij **węgielek** z malutkiego ogniska. Teraz przypal trzony kołków (**obrazek nr 31**).

Obok kuźni stoi wielbłąd – podejdź doń i daj mu **jabłko**. Gdy zwierzak stanie przy ścianie, Jazz wdrapie się nań i zdoła podsłuchać fragment rozmowy. Nie pozostało nic innego jak tylko wyprawa na pustynię...

Miasto Zmarłych

Wejście do groty dostrzeżesz po prawej stronie (**obrazek nr 32**) od bramy wyjściowej z Zajazdu dla karawan.

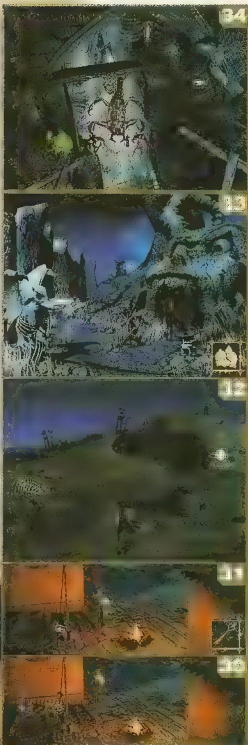
Wejście do groty...
Aby wejść w te czeluścia, będziesz potrzebował choćby odrobiny światła. Użyj dwóch kamieni na niewielkim lampionie stojącym obok (**obrazek nr 33**), a później postąp tak samo, tyle że z pochodnią.

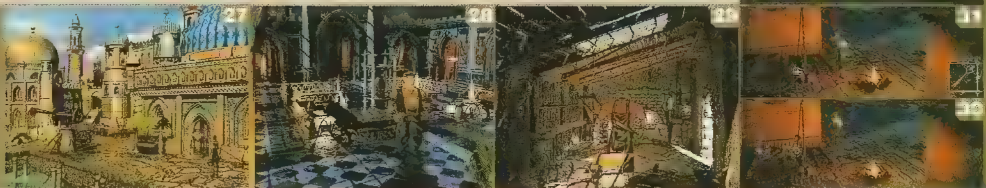
Wnętrze groty...
Zabierz **kilof** oparty o jeden z pali, który podtrzymuje wejście. Porozmawiaj z Dzikusem stojącym w tunelu (albo przynajmniej postaraj się to zrobić)...

Po niedługiej chwili ten zabierze cię do własnego kompana przygniecionego palem. Spróbuj użyć znalezionego kilofa, ale niewiele to pomoże. Przejdź przez kładkę po lewej w celu uzyskania pomocy od „drugiego osobnika". Jazz, wraz z „nieznajomym", przyczyni się do... uwolnienia istoty. Kiedy ten będzie już oswobodzony, „pogadaj" z nim i pokaż mu pół kryształu, który zabrałeś z kufra – dostaniesz od niego **świecący grzyb**. Następnie przekrocz kładkę z prawej strony...

Świątynia...
Natkniesz się tu na parkę – Fausta oraz Luizę. Daj im połowę kryształu oraz świecący grzyb. Wejdź do świątyni (przez wyłamane kraty). Zaraz po tym, gdy to zrobisz, jakaś bestia porwie królewnę – nie marnuj czasu i wbiegnij po schodach na wyższą kondygnację. Niestety potworek nie pozwoli ci nawet zbliżyć się do kokonów. Poproś o pomoc Fausta (kliknij jego postać), po czym wdrap się na pal po prawej. Przejdź na koniec i przypatrz się pajęczynie (**obrazek nr 34**).

Szybko zbiegnij do Luizy i podnieś leżące obok niej **rękawice**, **szablę** oraz **kość**. Wracaj na górę, ponownie wespnij się na pal i pozbądź jednego z kokonów (chodzi o ten po prawej) za pomocą szabli. Teraz powiedz Faustowi, by zabrał kokon leżący na ziemi oraz ukrył „swą kobietę". Po raz ostatni wdrap się na pal. Załóż rękawiczki i spuść drugi kokon prosto na taczkę. Kiedy to zrobisz, wszyscy staniecie przed obliczem prawdy... Zagadnij Luizę oraz Fausta – oboje **dadzą ci po połowie kryształu**. Następnie podejdź do figurki smoka i spróbuj użyć kryształu – nic. Zagadnij Fausta jeszcze raz – oznajmi, że powinniście stanąć na oznakowanych płytach. Wyjmij kość i rzuć ją prosto w paszczę smoka...





Luizy i skorzystaj z liny (**obrazek nr 54**).

Teraz możesz „wykorzystać" podarowany ci gwizdek. Po dłuższej chwili Luiza oznajmi, że nie może z tobą uciec, gdyż wyrusza do opuszczonej świątyni z Sułtanem. Mimo to podpowie, byś starał się podążać za nimi.

Wyjdź przez boczną bramę i skieruj się w stronę...

Opuszczona świątynia...
(**obrazek nr 55**) Tuż obok stoi kamienna figurka z charakterystycznym kręgiem – mówi ci to coś?!? Użyj na niej amuletu (**obrazek nr 56**). W chwilę po tym, jak Sułtan zostanie ogłuszony, podejdź do jednego z „dzikusów" i daj mu owoce.

W podzięce otrzymasz od nich **lustro**. Podejdź do leżącego Sułtana i przebierz się w jego szaty – tym oto sposobem wydostaniesz się na zewnątrz...

Plac...
Jednak jak zwykle pozostaje jakiś haczyk – musisz jeszcze uratować służącą Luizy oraz zabrać **połowę kryształu**. Chyba czas wkroczyć na...

Dwór pałacu...
Podaj bestii środek nasenny i kliknij nań ponownie, by „przygarnąć" drugą połowę kryształu. Teraz podejdź do służącej, która stoi pod balkonem – pokaż jej pierścień. Razem udajcie się do czekającej Luizy...

Zajazd dla karawan

Stoisko kupców...
Czekać tu będzie znajoma twarz – Jazz. Pogadaj z nim (w tym momencie, tak jak było w przypadku Jazza, cała historia się wyjaśni). Wkrótce ty, Luiza oraz służąca wyruszycie do...

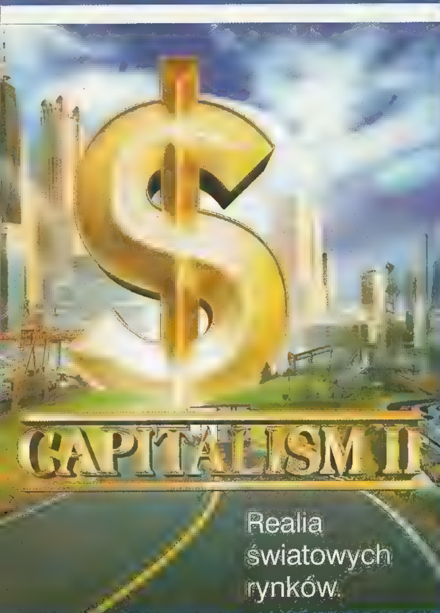
Miasto Zmarłych

Weź ciało „dzikusa" leżące nieopodal zbiornika z zielonkawą cieczą. W jednej chwili Luiza będzie wolna, a ten nieszczęśnik... lepiej będzie, jeżeli się nie dowiesz...

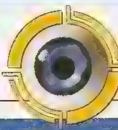
Świątynia...
Tutaj właśnie ponownie spotkacie Jazza – ten odda połowę kryształu, którą skradł. Nie tracąc cennego czasu, wejdźcie do wnętrza świątyni. Kiedy będziecie już na miejscu, skorzystaj z lustra, by pozbyć się małych, pełzających larw. Następnie zbliż się do maszkary i wyrwij **szpon hydry**. W końcu nadeszła chwila, od której zależeć będzie – dosłownie... wszystko.

Zamień kilka słów z Luizą. Otrzymasz od niej **połowę kryształu**. Teraz kliknij posąg smoka – Faust wróci na miejsce, na oznaczoną płytę. Po raz ostatni zagadnij Jazza – powie ci o jedynej możliwości otwarcia bramy. Gdy wszyscy już będą na miejscach, rzuć szpon hydry dokładnie w paszczę smoka...





Producent: **Ubi Soft Entertainment**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia/ekonomiczna**
Wymagania: **PII 233, 64 MB RAM**





Ekonomia (z gr. oikonomia – zarządzanie domem) – nauka społ. poświęcona badaniu produkcji, dystrybucji i konsumpcji dóbr. Już ta regułka zjawiska ekonomii brzmi dość skomplikowanie, więc jaka może być gra, która niezwykle szczegółowo odwzorowuje rynkowe realia? Capitalism 2 napisano z myślą o dość specyficznej grupie graczy. Zarządzanie własną firmą okazuje się nie taką prostą sprawą i wymaga od gracza sporo cierpliwości lub geniuszu ekonomicznego. Grafika w produktach tego typu nie pełni większej roli, a i tak przez większą część rozgrywki mamy do czynienia z tabelkami, wykresami i statystykami. Gra jest trudna, jednak opanowanie i głębsze rozpoznanie zasad w niej panujących potrafi dać wiele radości i wiary w własne umiejętności. Nie obejdzie się zatem bez kilkakrotnego przestudiowania instrukcji i przejścia przez tutorial. W przedstawionym poradniku zakłada się, że czytelnik zna podstawowe prawa rządzące rozgrywką i ma jakieś pojęcie o interfejsie Capitalism 2.

START! Trudne początki



Po obowiązkowym zapoznaniu się z instrukcją gry warto sprawdzić umiejętności w praktyce. Aby poznać prawa rządzące rozgrywką, wystarczy przebrnąć przez dość przyzwoicie zaplanowany tutorial, który zawiera podstawową wiedzę potrzebną do komfortowej zabawy z Capitalism 2.



Po zaznajomieniu się z grą swoich sił można próbować w kampaniach kapitalisty. Są to misje ograniczone czasem i z zadaniami do wykonania. Dzięki kolejnym poznajemy różne rodzaje gałęzi przemysłu i jesteśmy poddawani próbom w świetle ciekawych problemów rynkowych.

Problemy ze sprzedażą

Podaż (zapas produktów) i popyt (zapotrzebowanie) są składnikami, które określają, czy dany produkt - w sklepie lub fabryce - dobrze się sprzedaje, a jeżeli występują jakieś problemy, podpowiadają, jak je usunąć. Wszystkie informacje o danym produkcie zawiera jego zdjęcie - patrz obrazek.

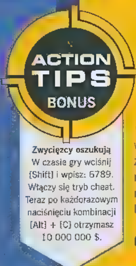


Zaczynając od lewej strony: pasek niebieski to podaż, czerwony to popyt. Najlepiej, gdy oba wskaźniki znajdują się na jednakowej wysokości. Słupki po prawej stronie sygnalizują, dlaczego konsumenci kupują produkt. Kolor żółty – ze względu na atrakcyjną cenę, zielony – jakość produktu, pomarańczowy – marka produktu, czerwony – udział w rynku.

Rozważmy teraz różne sytuacje rynkowe - i nasze reakcje na nie:

Podaż > Popyt.

Taka sytuacje oznacza, że mamy kłopot ze zbyciem produktu. Można na to zareagować obniżeniem ceny lub zainwestowaniem w reklamę artykułu. Jeżeli to nie pomoże w Ośrodku B + R ulepszamy technologię danego produktu lub inwestujemy w wyszkolenie ludzi pracujących przy jego wykonywaniu. Może się też okazać, że dany wyrób jest produkowany z nie najlepszej jakości surowców. Wówczas należy zmienić dostawcę na lepszego lub samodzielnie zająć się ich produkcją.



Zwycięzcy oszukują
W czasie gry wciśnij [Shift] i wpisz: 6789. Włączy się tryb cheat. Teraz po każdorazowym naciśnięciu kombinacji [Alt] + [C] otrzymasz 10 000 000 $.

Podaż < Popyt

Są klienci, a nie ma towaru. Na początek można podkręcić nieco cenę produktu. To jednak nie jest idealne rozwiązanie na dłuższą metę. Warto jest zainwestować w nowe fabryki i zwiększyć produkcję dobrze sprzedających się artykułów.

Atrakcyjna cena

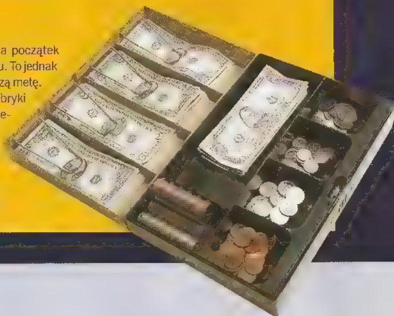
Gdy twoje produkty są kupowane ze względu na ich niską cenę, nie świadczy to dobrze o ich jakości. Niestety gdy wyroby te są technologicznie lub markowo gorsze od wyrobów innych przedsiębiorstw, niska cena to jedyny sposób na walkę z konkurencją. Nie można mimo to w nieskończoność utrzymywać niskiej kwoty, warto zatem inwestować w badania i wyrobić firmie rzetelną markę.

Jakość produktu

Jakość produktu zależy od surowców, z jakich jest wyrabiany, oraz od wyszkolenia osób pracujących przy jego produkcji. Duży wpływ na ten czynnik ma także zaawansowanie technologiczne danego wyrobu.

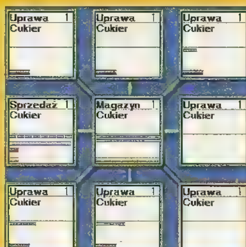
Marka produktu

Aby poprawić wizerunek w oczach potencjalnych klientów, należy się reklamować w mediach oraz utrzymywać produkty na wysokim poziomie jakościowym.



Łatanie dziur w budżecie

Najczęstszą przyczyną strat pieniędzy okazują się niepotrzebne inwestycje i nieprzemyślane decyzje. W Capitalism 2 każdy ruch (podobnie jak w szachach) powinien być przemyślany kilka razy, zanim zostanie wykonany. Nawet gdy produkty sprzedają się w sklepach bardzo dobrze, i tak możemy ponosić straty. Aby temu zapobiec, należy pamiętać o kilku sprawach:



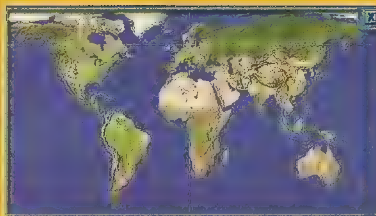
• Nie zawsze inwestowanie w własną fabrykę, kopalnię czy farmę jest opłacalne. Jeżeli potrzebny nam materiał, nie musimy nabywać go w dużych ilościach, lepiej rozejrzeć się za konkurencyjnym dostawcą. Zaoszczędzi to dodatkowych kosztów budowy zakładów i ich utrzymania.

• Podobnie jest w przypadku, gdy wytwarzamy dany materiał, a ten potrzebny jest nam w innym mieście. Zanim zbudujemy kolejny zakład, rozważmy rozbudowę już funkcjonującego (dodatkowe działy zakupów lub hodowli). Dobrze funkcjonująca wytwórnia może importować wyroby do kilku miast.

• Zbędne działy, które nie są w pełni wykorzystane, to kolejna dziura w budżecie. Ich ilość należy modyfikować na bazie potrzeb rynku. Nierzadko okazuje się, że np. na farmach ilość działów hodowli czy uprawy powinna być zmniejszona. Natomiast aby zapewnić ciągłość dostaw, wystarczy stworzyć dział magazyn.

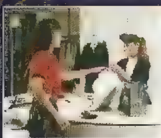
• Sytuację złego rozmieszczenia i inwestowania w produkcję cukru przedstawia screen. Duża ilość działów ,,uprawy" jest zbędna i przynosi straty. Zapotrzebowanie na cukier (w tym przypadku) jest na tyle małe, że maksymalnie wystarczyłoby zainwestować w trzy działy produkcji cukru lub kupować go od innych przedsiębiorstw.

• Nie zawsze magazyny są dobrym rozwiązaniem. Jednostki te sprawdzają się najlepiej przy uprawie roślin, gdzie napływ nowych produktów zależy od pory roku (wegetacja).



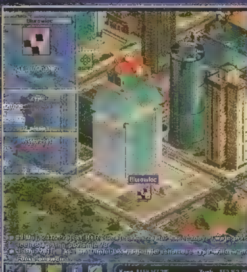
• Jeżeli sprowadzamy dane materiały lub produkty z innych miast, ponosimy spore koszta transportu. Należy zatem transportować produkty z miast znajdujących się w niedużej odległości.

Sklepy



Każdy wyprodukowany towar w końcu trafia do sklepu. A wachlarz dostępnych rodzajów sklepów jest szeroki. Jedne specjalizują się w sprzedaży określonych produktów, inne (jak supermarkety) sprzedają wszystko. Jeżeli trudnimy się wyrobem określonej kategorii produktów (np. elektroniką), sprzedaż tych wyrobów będzie dużo większa w elektromarkecie niż w domu handlowym. Problemem jest to, że w sklepach specjalistycznych, w przypadku małego popytu na produkt, nasze dochody w tym zakładzie dramatycznie spadną, i to bez możliwości zaoferowania klientom innych dóbr. Sklepy takie sprawdzają się dobrze wówczas, gdy gramy w misje kampanii i handlujemy określonymi produktami. Supersamy są godne uwagi, gdy nasza działalność nie ogranicza się do produkcji wyrobów jednej kategorii.





Nieruchomości

Inwestycje, takie jak biurowce i apartamenty mieszkalne, są dość ryzykowne. Głównie ze względu na to, że wydatek ten zwraca się po dłuższym czasie. Tego rodzaju przedsięwzięcia są zatem dobrym pomysłem, gdy dysponujemy dużą ilością pieniędzy. Aby nie stracić na takim interesie, nasze zabudowania powinny znajdować się w jak najatrakcyjniejszych miejscach. Gdy tego dokonamy, będziemy mogli ściągać czynsz wielu lokatorów. Najlepiej zatem stawiać budynki w uprzemysłowionych miastach, szczególnie w ich centrum. Pamiętać przy tym należy, że wznosząc nasz wymarzony gmach, płacimy za budynek i teren pod budowę.

Podobna sytuacja jest z redakcjami, stacjami radiowymi itd. Inwestujemy w nie, gdy mamy sporo gotówki.

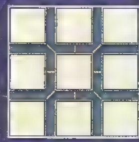
Fabryki

Jeżeli na produkt jest zapotrzebowanie, a ten jest niedostępny lub sprzedawany przez konkurencję po wysokiej cenie, zaś nam zależy nie tylko na jakości, ale i na dużej ilości danego materiału, jedynym wyjściem jest budowa fabryki. Stajemy przed wyborem, jaki zakład postawić (mamy ich aż 6 do wyboru). Im fabryka droższa, tym większy koszt jej utrzymania, jednocześnie większe możliwości. Im lepszy zakład, tym szybciej produkuje wyroby i ma większe zaplecze. Wyroby w zakładach będziemy sprzedawać w własnych sklepach. Należy zatem pamiętać o zasadzie, że im fabryka bliżej sklepu, tym mniejszy koszt transportu, a że sklepy znajdują się zazwyczaj w centrum miasta, teren pod budowę zakładu produkcyjnego nie będzie tani. Każdą fabrykę trzeba zatem maksymalnie wykorzystywać, dobrze planując pracę poszczególnych działów, jak na obrazku, gdzie w jednej produkuje się procesory, przy okazji wytwarzając komputery.





Ośrodek Badawczo-Rozwojowy (B+R) jest główną bronią do walki z konkurencją. To tutaj naukowcy odkrywają nowe produkty i udoskonalają już znane artykuły. Im sprzedawane dobra mają wyższy stopień techniki (jakości), tym większym zbytem się cieszą. Jeżeli w danej dziedzinie konkurencja przewyższa nas technologicznie, stawiamy budynek B + R i do pracy nad polepszeniem technologii danego artykułu przydzielamy maksymalną liczbę naukowców – jak na obrazku. Nie bójmy się także zainwestować w kilka budynków B + R, pamiętając jednak o kosztach, jakie się z tym wiążą.



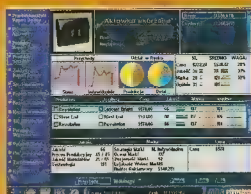
Kiedy to my jesteśmy liderem technologii, opracowujemy kilka udoskonaleń naraz. Tak jak na obrazku.



Należy też pamiętać, że im więcej naukowców zatrudnimy w ramach jednego projektu, tym szybciej zostanie on opracowany. Badania takie zazwyczaj są długoterminowe, warto więc zainwestować w nie jak najszybciej. Na początku gry jednak, gdy mamy mało pieniędzy, ośrodek B + R może się dla nas okazać przyczyną bankructwa. Działajmy z rozwagą.

Co sprzedawać

Nim rozpoczniemy produkcję i sprzedaż wyrobów, należy zapoznać się z sytuacją rynkową w danym mieście. Załóżmy, że chcemy rozpocząć ekspansję rynku w sektorze aktówek skórzanych. Patrz obrazek. Niezbędność produktu wynosi 40%, co nie jest zbyt zadowalające. Z tabelek można wyczytać, że produkcją aktówek trudnią się dwie firmy: Revolution i West End. A ich wyroby prezentują dobry poziom wykonania i cieszą się niemałą popularności wśród konsumentów. Zwróćmy uwagę na „udział w rynku". Największy ma firma West End, dodatkowo znaczne wpływy wykazuje Concept Bright, który co prawda



nie produkuje aktówek samodzielnie, ale korzysta z wyrobów West End. Jeżeli planujemy budowę fabryki w celu wprowadzenia na rynek aktówek naszej firmy, musimy się liczyć z trudną walką. Technologia konkurentów jest na poziomie 133. Aby dogonić rywali, trzeba przeznaczyć spore kwoty na badania w ośrodkach B + R. Dodatkowo z wykresu „udział w rynku" można wnioskować, że aby firma zaistniała duże fundusze powinny być przeznaczone na akcję reklamową. Nasze szanse na zarobek w tym sektorze są marne. Lepiej poszukać produktu, którego brakuje w ofercie konkurencji lub spróbować ekspansji na rynku w innym mieście.

Oto kilka podstawowych reguł, którymi należy się kierować, wybierając produkt, jaki zamierzamy sprzedawać:

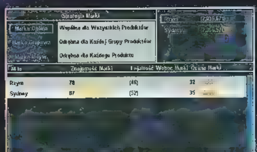
- „Niezbędność" jest tu ważnym kryterium. Do artykułów pierwszej potrzeby (oczywiście zaraz po papierosach, alkoholu i narkotykach) :) należą przetwory spożywcze i produkty, takie jak kosmetyki. Produkty o niskim współczynniku niezbędności, by dobrze się sprzedawały, muszą być dobrze reklamowane i charakteryzować się wysoką jakością.
- Jeżeli nasz udział w rynku jest miażdżący dla konkurencji, możemy próbować podwyższać ceny i powoli zdobywać monopol. Warto więc sprzedawać artykuły, których nie produkują inne firmy.
- Aby wyprodukować jakiś towar, należy mieć łatwy dostęp do surowców, z których ten powstaje. Gdy mamy możliwość budowy np. kopalni krzemu, czemu nie zainwestować w produkcję procesorów? Pozostałe materiały można kupić od innych dostawców lub z portu i zająć się wyrobami elektronicznymi.

Marka produktu

Marka produktu to – najprościej mówiąc – bezpośredni wynik zaufania klientów do danej firmy. Jakie buty konsument woli kupić: firmy Adidas czy Adidos? :-) I właśnie na tym to polega.

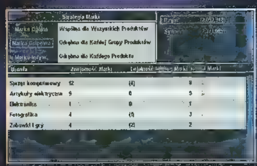
Należy pamiętać, by nigdy nie reklamować produktów słabej marki, gdyż może to tylko pogorszyć sprawę. Natomiast produkty dobrej jakości z dobrą kampanią reklamową na pewno podbiją rynek.

Do wyboru mamy trzy rodzaje strategii marki (INFO/przedsiębiorstwa/ szczegóły/marki): marka ogólna, grupowa i indywidualna. W zależności od naszych zamiarów wybieramy odpowiednią strategię.

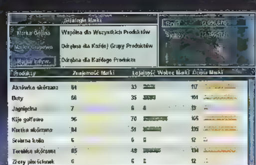


Marka ogólna (wspólna dla wszystkich produktów) jest dobrym wyjściem, gdy produkujemy i sprzedajemy wyłącznie najlepszej jakości wyroby, najlepiej w jednej kategorii (np. elektronika, fotografia itd.). W takim przypadku nie reklamujemy jednego produktu, ale wszystkie wyroby. Patrz obrazek.

Marka grupowa (odrębna dla każdej grupy produktów) stosowana, kiedy nasze wyroby obejmują różne kategorie, a każdy z nich ma odmienny stopień jakości. Produkty jednej kategorii muszą z kolei wykazywać porównywalną jakość. Markę ogólną stosujemy, gdy zajmujemy się produkcją np. sprzętu komputerowego, a dodatkowo sprzedajemy zabawki i gry – a te nabywamy od innych przedsiębiorców. Wówczas słabej jakości wyroby konkurencji w sklepach nie będą przeszkodą dla naszych firmowych urządzeń, bo te mają osobną markę. Reklamując nasze komputery, reklamujemy tylko sprzęt komputerowy, zabawki trzeba popularyzować osobno. Patrz obrazek.



Marka indywidualna (odrębna dla każdego produktu) to dobre wyjście, gdy produkty z naszej oferty mają inną jakość. W takim przypadku koszty akcji reklamowych są bardzo duże. Zapobiega to jednak obniżeniu naszej reputacji, gdy nie najlepszej jakości towar pojawi się na rynku. Dzięki wykresom (patrz obrazek) dowiesz się, na reklamę jakiej rzeczy przeznaczyć więcej gotówki. Gdy dany produkt jest dobrze rozreklamowany, można obniżyć (lub wycofać w ogóle) wydatki przeznaczone na jego reklamę, oszczędzając tym samym sporo pieniędzy.

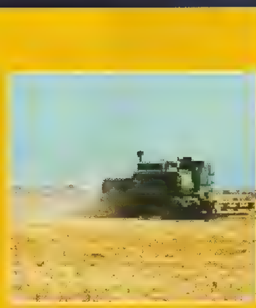


Podczas omawiania poszczególnych strategii marki bazowałem głównie na reklamie artykułów. Jednak duży wpływ na markę produktu ma zaufanie konsumentów do danej firmy i jej produktów. Aby sobie to zagwarantować, należy inwestować w badania ośrodków B + R, usprawniać procesy technologiczne (szkolenie pracowników w fabrykach) oraz używać półproduktów i dóbr naturalnych najlepszej jakości.

Rolnictwo

Hodowla zwierząt i uprawa roślin wymagają sporych nakładów pieniężnych. Poza tym są to inwestycje długoterminowe. Na farmach przydatne są magazyny, dzięki którym można zaopatrzyć sklepy lub fabryki w wyroby z farm i to nie tylko w czasie zbiorów. Dzięki temu zapewniamy ciągłość dostaw niezbędnych plonów. Podobnie jest z hodowlą zwierząt.

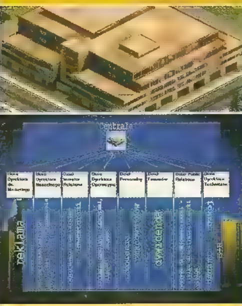
W grze nie uwzględniono wpływu zanieczyszczeń na jakość rolnictwa. Rośliny rosnące w centrum miasta będą takiej samej jakości jak te rosnące na farmie z dala od metropolii. Wniosek: im farma bliżej, tym mniejsze koszty transportu do fabryk.



Centrala

Centrala to budynek, który w dużym stopniu pomaga zarządzać firmą. Dzięki temu, że istnieją tu różnorakie działy i biura możesz uzyskać pomoc w wybranych kategoriach zagadnień. Ogólne zadania, jakie wykonują poszczególne departamenty centrali, przedstawia obrazek.

Najbardziej pomocny wydaje się Dyrektor Operacyjny. Jeżeli na tym stanowisku zatrudnimy odpowiedniego człowieka (z odpowiednimi kwalifikacjami), ten będzie sprawnie pomagał w zarządzaniu firmą i wykonywał za nas czarną robotę. Do jego obowiązków należą m.in. ustalanie cen, organizowanie kampanii reklamowych, szkolenia itd.



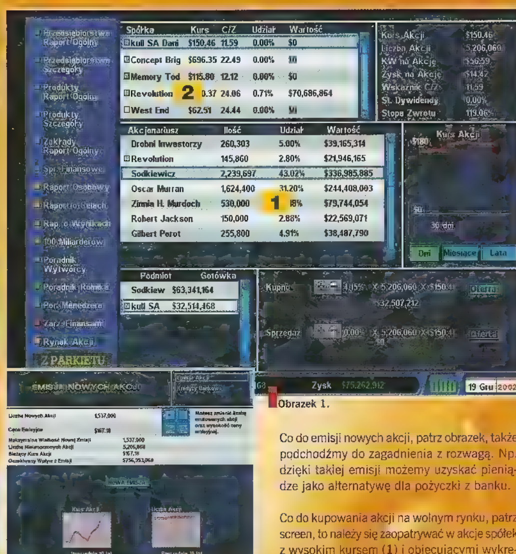
Poradnik wytwórcy



Poradnik wytwórcy to zbiór niezwykle przydatnych informacji, które obrazują, co jest potrzebne do produkcji danej rzeczy, ile potrzeba na to materiałów i jaki wpływ mają surowce na jakość produktu końcowego.

Najważniejszą rzeczą w podjęciu decyzji, co będziemy produkowali, jest oczywiście ustalenie jakości produktu, czyli co wpływa na ogólną renomę wyrobów. Weźmy jako przykład telefon komórkowy - patrz screen. Aby rozpocząć ich produkcję, musimy zapewnić sobie dostawy elektroniki i tworzyw sztucznych. Wpływ na jakość końcową telefonu mają surowce, z których go wykonujemy, no i proces produkcji. W tym przypadku elektronika to 15%, tworzywa sztuczne jedynie 5% wpływu na jakość produktu końcowego. Sam proces technologiczny rzutuje na jakość produktu w 80% - czyli bardzo dużo. W takim przypadku należy zainwestować w szkolenie pracowników fabryki, a w zamian kupować tańsze, często nie najlepszej jakości surowce (w tym przypadku elektronika i tworzywa sztuczne). Trzeba także zwracać uwagę na ilość potrzebnych surowców. W tym przypadku potrzeba 1 funta. Gdyby jednak zapotrzebowanie obejmowało różne surowce w różnych ilościach - trzeba to uwzględnić podczas ich zakupu w fabrykach.

Giełda i finanse



Obrazek 1.

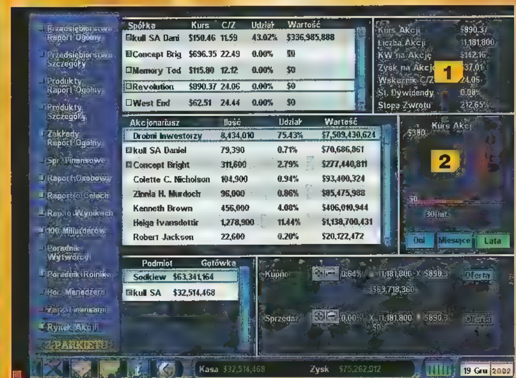
Rynek papierów wartościowych jest dość skomplikowany, ale wystarczą podstawowe umiejętności, aby w miarę rozsądnie poruszać się po nim.

Sprzedaż akcji własnej firmy, patrz obrazek1. Akcje własnej firmy emitujemy z rozwagą. Przed taką inwestycją należy sprawdzić, czy w własnej spółce (2) mamy spory udział (1). Kiedy konkurent będzie miał 50% udziałów w naszej korporacji - przejmie nad nią kontrolę.

Co do emisji nowych akcji, patrz obrazek, także podchodźmy do zagadnienia z rozwagą. Np. dzięki takiej emisji możemy uzyskać pieniądze jako alternatywę dla pożyczki z banku.

Co do kupowania akcji na wolnym rynku, patrz screen, to należy się zaopatrywać w akcje spółek z wysokim kursem (1) i obiecującymi wykresami (2). Jeżeli dobrze zainwestujemy, możemy zarobić spore kwoty, a później sprzedać wcześniej nabyte akcje lub zarabiać na dywidendach. Pamiętajmy także, że przejęcie spółki wówczas, gdy jesteśmy w posiadaniu 50% akcji, działa także na naszą korzyść. I choć przejęcie firmy jest trudne lub nierzadko niemożliwe, mając sporo pieniędzy, warto w to inwestować.

Należy też pamiętać, że na giełdzie gramy w imieniu własnym lub danej spółki (podmiot).



Obrazek 2.

Słownik młodego ekonomisty

Capitalism 2 obfituje w sporo fachowych i często nieznanych zwykłemu śmiertelnikowi słów i wyrażeń. Oto kilka problematycznych terminów.

Cena - ilość pieniędzy, za którą można nabyć jednostkę towaru, dobra lub usługi.
Cena detaliczna - cena sprzedaży w handlu detalicznym; obejmuje cenę hurtową zwiększoną o marżę detaliczną.
Cena hurtowa - cena sprzedaży przedsiębiorstw handlu hurtowego, obejmująca cenę zbytu zwiększoną o marżę hurtową.
Cena dumpingowa - cena poniżej kosztów produkcji, stosowana w eksporcie w celu zdystansowania konkurentów i opanowania rynku zagranicznego (dumping); w większości krajów stosowania cen dumpingowych zakazano.
Cena równowagi - cena, przy której rynek utrzymuje się w równowadze, tzn. popyt na określone dobra jest równy ich podaży.
Dumping - eksport po cenach niższych od kosztów wytwarzania; w wielu krajach traktowany jako forma nieuczciwej konkurencji i zakazany.
Dywidenda - coroczna wypłata gotówki inwestorom, odciągnięta od rocznego zysku firmy.
Fuzja - dobrowolne połączenie się dwóch firm.
Kurs - cena papierów wartościowych na giełdzie, nierzadko różna od ich wartości nominalnej.
Kurs walutowy - wartość waluty danego kraju wyrażona stosunkiem do waluty obcej, np. 1 dolar USA = 2,50 złotych.
Marketing - działalność gospodarcza, której celem jest najkorzystniejsza sprzedaż towarów i usług; polega na określaniu potrzeb, tworzeniu i utrzymywaniu popytu, ustalaniu polityki rynkowej i innych.
Podaż - ilość produktów, które producenci są gotowi dostarczyć na rynek przy różnych poziomach cen.
Popyt - ilość [illegible] lub usług, których konsumenci chcą i mogą kupić przy różnych poziomach cen; popyt odzwierciedla nie tylko potrzebę posiadania dóbr, ale przede wszystkim zdolność do płacenia za nie.

Encyklopedia Multimedialna PWN 1996

Codename: Outbreak

Jak przeżyć, wygrać i nie dać się epidemii?

Producent:	GSC Gaming World
Dystrybutor:	Manta
Gatunek:	FPS
Wymagania:	PII 233, 64 MB RAM
Akcelerator:	16 MB
Multiplayer:	tak
Inne platformy:	nie



Taktyczna strzelanina 3D - taki podtytuł widnieje na pudełku gry Outbreak. I rzeczywiście - typowym shooterem Outbreak nie jest. Oprócz zręcznych palców i refleksu przydadzą się również, a może przede wszystkim szare komórki, których użycie znacznie podwyższy prawdopodobieństwo przeżycia oraz wykonania misji na kolejnych etapach gry. Tym bardziej, że uwagę należy dzielić pomiędzy dwóch ciężko uzbrojonych żołnierzy.

HUD

Od czego powinieneś zacząć rozgrywkę? Najlepiej od zapoznania się z bronią i kilkoma innymi urządzeniami, w jakie wyposażony jest twój żołnierz, a właściwie żołnierze. Przyjdzie ci bowiem kontrolować dwóch ludzi z oddziałów C. Zacznijmy od HUD-a, którego znajomość poważnie ułatwi ci przetrwanie na obcym i nieznanym terenie.



1. Minimapa aktywowana klawiszem [/]. Dwukrotne wciśnięcie pokaże to, co widzi drugi żołnierz.
2. Komunikaty z bazy, rady, informacje o stanie gry – przydatne.
3. Wskaźnik celu, bardzo przydatna rzecz - nie pozwala się zgubić. Wskazuje kierunek i odległość do wyznaczonego celu. Pamiętaj jednak, że jego wskazania dotyczą tylko poziomu. (Np. w pomieszczeniach wskaźnik pokazuje, że do celu zostało tylko 10 m, a może się okazać, że przed tobą jest ściana, bo chodzi o piętro wyżej bądź niżej.)
4. Wskaźnik zdrowia twojego towarzysza.
5. Rozkazy obecnie wydane towarzyszowi.
6. Odległość do celu.
7. Czas, w jakim pocisk osiągnie cel. Przydatne w snajperskim trybie strzelania w przypadku ruchomych celów, kiedy strzał należy oddać z pewnym wyprzedzeniem.
8. Nasłuch włączony - dzięki temu urządzeniu często usłyszymy czających się obcych - każdy z nich wydaje specyficzne odgłosy, jak też żołnierzy wroga gdzieś w oddali.
9. Stan twojego zdrowia.
10. Stan twojej zbroi.

Broń

Twoi żołnierze mają wieloczynnościowy karabin, który pozwala na korzystanie z różnych trybów strzelania. Każdy z nich charakteryzują odmienne właściwości i przydaje się w specyficznych sytuacjach.

Pistolet maszynowy
Podstawowa szybkostrzelna broń. W grze można znaleźć sporo amunicji, głownie przy żołnierzach wroga. Przydatna zasadniczo w starciach na średni dystans. Szybka oraz hałaśliwa. Jeśli jej użyjesz, ściągniesz sobie na kark posiłki wroga.



Strzelba
Idealna, kiedy jesteś w ruchu na terenie zabudowanym - ale tylko na krótki dystans. Jej wadą jest długi czas przeładowywania, a zaletą skuteczność - jeden w miarę celny strzał wystarcza.

Laser
Broń cicha i niewymagająca amunicji. Na krótki dystans może być używana zamiast snajperki. Długi okres ładowania dyskwalifikuje ją w walce kontaktowej.

Flara
Użyteczna jedynie w czasie działań nocnych, jednak bardziej potrzebny wydaje się noktowizor.

Karabin snajperski
Wyśmienita broń na długi dystans. Doskonała w terenie otwartym. Cicha. Praktycznie niezbędna w każdej misji, która ma miejsce w „plenerze". Idealna do ściągania strażników w budkach strażniczych. Szanuj pociski.

Wyrzutnik min
Stawia miny, z których pojawia się czerwony promień - w razie przecięcia nastąpi wybuch. Nadaje się do urządzania pułapek w pomieszczeniach i korytarzach. Stawiaj ją raczej na pionowych ścianach tak, by promień przecinał przestrzeń w poziomie.

Rakietnica
Służy głównie do niszczenia czołgów i ciężkiego uzbrojenia. Powinny wystarczyć 2 rakiety, by zniszczyć 1 czołg, a z odległości mniejszej niż 40 m może się to udać za pomocą jednej.

Granatnik
Wyrzuca granaty, ale brak mu specyficznych zastosowań. Używaj wedle uznania.

Granatnik oślepiający
Lepiej sprawdza się w pomieszczeniach i działa po prostu dłużej. Przeciwnicy - po oślepieniu - są chwilowo bezbronni. Wykorzystaj to.

Poruszanie się

Po pierwsze, nie spiesz się! Wejścia w stylu Rambo na niewiele się zdadzą i poważnie obniżą twoje szanse na przeżycie. Zanim zrobisz jakikolwiek ruch, rozejrzyj się dokładnie, najlepiej leżąc. Pozycja ta w ogóle winna być twoją główną i podstawową pozycją, zwłaszcza na terenach otwartych, gdzie najlepiej czołgać się po trawie. Podstawową zaletą jest to, że jesteś niewidoczny. Żołnierz, który leży, automatycznie używa siatki maskującej. Wtedy można usłyszeć miłe dla ucha pokrzykiwania wrogich jednostek - „gdzie oni są? Skąd do nas strzelają?". A ty spokojnie, sztuka po sztuce, „ściągasz" ich karabinem snajperskim. Pamiętaj jednak, że działa to tylko na trawie, zwróć uwagę na rodzaj tekstury - przy drogach ta jest nieco bardziej rozmyta, tam siatka maskująca nie działa. Drugi powód, jaki przemawia za pozycją leżącą, to celność strzału. W tej pozycji odrzut jest najmniejszy, a co za tym idzie - szybciej i pewniej trafisz wroga, tym bardziej że amunicja snajperki jest towarem deficytowym. Pojawia się w grze dość rzadko, zatem szanuj każdy pocisk. Celuj w głowę lub w szyję – wówczas wystarczy jeden strzał.

Jeżeli chcesz przyspieszyć, wstań, podbiegnij kawałek i padnij. Poruszaj się skokowo, nieustannie kontrolując sytuację - zobacz wroga, zanim on dostrzeże ciebie. Osobiście polecam czołganie się. Wolny to sposób poruszania się, ale za to skuteczny.

Prócz siatki maskującej masz też generator Tessli, który umożliwia na pewien czas pozostanie prawie niewidzialnym. Jednak ma dwie podstawowe wady:

- zużywa energię twojego pancerza, która co prawda regeneruje się, lecz trwa to kilka sekund, a te mogą zaważyć na twoim być albo nie być
- kiedy włączony jest generator, jesteś bezbronny - tzn. nie możesz użyć broni

Zatem używaj go naprawdę wtedy, kiedy musisz, i nie zgrywaj Fantomasa. Inną cechą generatora jest, że bywa skuteczniejszy w zabudowaniach niż na terenie otwartym. Jeszcze jednym sposobem, aby się stać „niewidzialnym" w pomieszczeniach, jest „gaszenie" świateł za pomocą lasera (można użyć każdej innej broni, ale po co tracić amunicję). Wtedy skorzystaj z noktowizora. Przy wyłączonych światłach przeciwnik jest niemal ślepy, z wyjątkiem żołnierzy ciężkozbrojnych z noktowizorami.

Zwracaj też uwagę na minimapę na twoim ekranie. Nierzadko widoczne są tam niebieskie kropki - to twoi przeciwnicy; dzięki temu będziesz wiedział, czy któryś z nich znajduje się w pobliżu, czy też możesz swobodnie iść dalej. Kiedy nie wiesz, gdzie jesteś, skorzystaj z dużej mapy (Backspace) - pozwoli ci ona dokładnie określić własne położenie oraz cele, do jakich zmierzasz. W otwartym terenie marszrutę oznacza żółta linia, jednak nie jesteś zmuszony, a nawet nie jest to wskazane, by poruszać się dokładnie wg niej. Używaj tej linii raczej do umiejscowienia własnej postaci, ponieważ zwykle oznacza ona odkrytą drogę, na której trudno się ukryć.

Przeciwnicy

Twoi wrogowie to przede wszystkim żołnierze zarażeni obcym pasożytem, ale też sami obcy, występujący pod kilkoma postaciami.

Jajo *(obrazek 1)*
Samo w sobie niegroźne, ale kiedy się do niego zbliżysz, wykluje się zeń larwa, bardzo szybkie stworzenie. Rozwal jajo, kiedy tylko je zobaczysz.

Larwa *(obrazek 2)*
Kiedy zaatakuje cię larwa, po pierwsze: nie stój w miejscu. Poruszaj się nieustannie, mając ją na widoku. Baw się z nią jak ze szczeniakiem. Gdy się zbliży, będzie chciała wskoczyć na twoją głowę. Jeśli nagle zniknie z pola twojego widzenia, obróć się o 180 stopni, będzie za twoimi plecami. Najlepszą, bo najszybszą bronią w tym przypadku jest pistolet maszynowy. Najrozsądniejszym rozwiązaniem jest mimo to pozostawienie jej do obsłużenia twojemu partnerowi - poradzi sobie z nią szybciej i skuteczniej.

Obcy (wojownik, robotnik)
Larwa - kiedy podrośnie, zmienia się w duże, przypominające skorpiona stworzenie. Może zaatakować cię z odległości, plując kwasem. Staraj się je rozwalić z większej odległości, w walce kontaktowej zadaje znaczne obrażenia.

Inni przeciwnicy

Żołnierze obsługujący wyrzutnię rakiet
Ci mogą się czaić w bunkrach bądź też stać z zamaskowaną wyrzutnią. Najlepiej radzić sobie z nimi za pomocą snajperki. Ich rakiety mają sporą siłę rażenia, więc jeśli usłyszysz bądź też zobaczysz tę odpaloną w ciebie, biegnij zygzakiem - wtedy cię nie trafi, a ty będziesz miał możliwość, by przyjąć strategiczną pozycję, by się go pozbyć.

Działka automatyczne z kamerą
Zwykle w zabudowaniach. Działko pozostaje niewidoczne, a pojawia się wówczas, kiedy kamera zarejestruje wroga obecność - zatem kiedy zobaczysz kamerę, rozwal ją.

Czołgi i dwunożne roboty
Tutaj pomogą tylko rakiety. Kiedy zobaczysz taki pojazd, zaznacz go jako cel (Enter), wtedy rakieta skoryguje tor lotu, jeśli cel będzie w ruchu.


Uważaj, coś się wykluwa.


Świeżo wykluta, a już martwa.

Zdrowie gratis!

Wywołaj konsolę klawiszem [~] (tylda). Teraz wpisz: xenux - i naciśnij Enter. Przy ciałach wcześniej zabitych wrogów pojawią się reanimatory - żółte strzykawki, z których każda podwyższa stan zdrowia o 10% w stosunku do stanu wyjściowego. Najlepiej używać ich po strzelaninie, kiedy już wszystko ucichnie, wpisać: xenux - i przeszukać ciała przeciwników.


Gdzie jest żołnierz?

Twój towarzysz

W każdej misji będzie ci towarzyszył drugi żołnierz. Warto dbać o to, aby z misji na misję był to ten sam. Po ukończeniu etapu zwiększają się jego charakterystyki, a co za tym idzie - jego skuteczność. Może się okazać nieraz, że twój partner radzi sobie lepiej od ciebie.

Oczywiście możesz się przełączać między żołnierzami - w zależności od potrzeby. Słuchaj też komunikatów, bardzo często szybciej wypatrzy wroga (mam towarzystwo). Wtedy zacznie doń strzelać, choć czasami narobi niepotrzebnego hałasu. Dlatego warto wydać komendę „wstrzymać ogień", kiedy podchodzisz wroga. Nie zapomnij jednak odwołać ją, kiedy będziesz pod ostrzałem. Pilnuj towarzysza i nie pozwól, by się zgubił - miewa kłopoty w zabudowaniach, w kanałach wentylacyjnych i na drabinach. Generalnie poza kilkoma wyjątkami trzymaj go raczej przy sobie, komendą „osłaniaj mnie". Możesz go wpuścić między przeciwników komendą „atakuj", ale nie polecam, najczęściej kończy się to źle... twój podkomendny idealnie radzi sobie z obcymi, zwłaszcza z małą złośliwą i niesamowicie ruchliwą formą, jaka wykluwa się z jaja. Także, o ile to możliwe, obcych pozostawiaj własnemu kumplowi. Przeciwników, których zobaczy - i chce ich zaatakować, otoczy żółta ramka, ale nic nie stoi na przeszkodzie, byś to ty wybrał dla niego cel. Wystarczy wypatrzyć wroga, zaznaczyć go (Enter, pojawi się czerwony kwadracik) i wydać polecenie ataku. Pamiętaj jeszcze o jednej rzeczy. Często w grze ważny jest dany przedmiot, np. karta dostępu albo nadajnik naprowadzający - pamiętaj, że ten może mieć twój podwładny, nie zaś żołnierz, którym akurat kierujesz. Sprawdź to, zanim wbiegniesz do budynku, który np. ma być bombardowany, a nadajnik jest w plecaku drugiego z twoich ludzi – tego, co został na zewnątrz, by cię osłaniać.



Misje

W zadaniach, jakie masz do wykonania, nie ma żadnych „haczyków”- zwykle są jasno sprecyzowane. Zastosowanie się do wskazówek z bazy na pewno nie zaszkodzi. Właściwie to słuchaj uważnie tych poleceń. Komunikaty z bazy zawsze podsuwają rozwiązania w sytuacjach, kiedy nie wiesz, co zrobić. Właściwie to nie ma jedynych i słusznych sposobów, by przejść dany etap; tutaj musisz się popisać własną inwencją, choć zaproponuję kilka rozwiązań tam, gdzie zadania sprawiły najwięcej trudności.

Misje 1 i 2
Dwa pierwsze zadania są łatwe i raczej nie wymagają komentarza. Pozwolą ci nauczyć się, jak posługiwać się bronią oraz prowadzić żołnierzy. Nabyte tu nawyki zaprocentują w następnych misjach.

Misja 3
Pierwsza misja w wnętrzach **(3)**. Tutaj nauczyć się możesz, jak odnajdywać drogę w kanałach wentylacyjnych. Wejście do wentylacji znajdziesz, jeśli wejdziesz po drabinie **(4)** przy ścianie (w żółto-czarne pasy) na metalową platformę. Stamtąd zobaczysz kratkę kanału wentylacyjnego. Kiedy tam będziesz, nie zwracaj uwagi na przeciwników w pomieszczeniach na zewnątrz. Kieruj się do centrum (wspomagaj się mapą). Tam, w samym środku wentylacji, znajdziesz drabinę prowadzącą do góry. Kiedy ta się skończy, wyjdź z tunelu, obejdź go dookoła i wejdź w podobnie wyglądające miejsce z przeciwległej strony. Nieustannie pozostajesz jednak w szybie wentylacyjnym. Tak dotrzesz na samą górę, na piętro z komputerem. Podczas wyjścia z wentylacji zachowaj ostrożność. Najlepiej pozostaw partnera w środku - niech cię ubezpiecza, a sam wyjdź, używając generatora Tessli. Potem wyprowadź w podobny sposób drugiego żołnierza - tym razem ubezpiecza ten na zewnątrz.

W tej misji, w spolszczonej wersji gry, pojawia się pewne niedociągnięcie, a mianowicie - kiedy już będziesz wracał od głównego komputera - do wyjścia oznaczonego na mapie (Exit), okaże się, że to zamknięto. Wtedy zobaczysz komunikat - niestety po angielsku, mówiący o tym, że drogę powrotną znajdziesz przez kanał wentylacyjny **(5)**. Wróć do wentylacji i zejdź na sam dół, poniżej poziomu, z którego pierwotnie wchodziłeś do kanału.

Misja 4
Tutaj raczej bez żadnych niespodzianek. Stosuj taktykę taką, jaka była - wg ciebie – skuteczna, zanim tu dotarłeś **(6)**. Pamiętaj, aby przeszukiwać pomieszczenia i zbierać przedmioty - w tej misji jest to szczególnie ważne. Tym bardziej że będzie ci potrzebna karta dostępu w celu wejścia do terrarium **(7)**. Kart jest wiele i możesz je znaleźć porzucone, jak też przy zwłokach zarażonych naukowców. Kiedy odnajdziesz tego w terrarium, opowie ci o koledze. Będziesz musiał wrócić do pomieszczenia, skąd zaczynałeś ten poziom, wcześniej jednak odstaw naukowca, wraz z towarzyszem, do wyjścia. Gdy wrócisz do pomieszczenia z początku, po drabinie wejdź do hali z basenami. Tam wskocz do wody i kieruj się za wskaźnikiem, a znajdziesz drugiego naukowca z mikrokomputerem.

Misja 5
W tej misji na początku może wystąpić mały bug uniemożliwiający granie. Otóż, jeśli chciałbyś się wyczołgać z hangaru w momencie przekraczania wyjścia, nagle możesz znaleźć się "pod wodą" **(8)**.

Jedynym znanym mi sposobem, aby to ominąć, jest poruszanie się tu w pozycji stojącej. Zatem jeśli ci się to przytrafi, wczytaj tę misję od początku i więcej się nie czołgaj. Najtrudniejsza rzecz to wyprowadzenie naukowca oraz drugiego żołnierza na otwartą przestrzeń. Przede wszystkim nie strzelaj, bo nim zdążysz pomyśleć, na karku będziesz miał tabuny rozjuszonych wrogów. Zostaw swojego człowieka z naukowcem w wyjściu hangaru, wydając rozkaz pozostania na miejscu i równoczesnego ostrzału. Poradzi sobie. Ty natomiast, używając generatora Tessli, wybiegnij stamtąd na wzniesienie po drugiej stronie drogi. Ulokuj się tak, byś miał widok na wyjście, gdzie pozostawiłeś naukowca z żołnierzem. Teraz pozostaje tylko snajperka. Po oczyszczeniu terenu wyprowadź naukowca mniej więcej w miejsce, gdzie byłeś - w krzaki. Tam też pozostaw go z żołnierzem, a sam idź dalej wzdłuż drogi na mapie, poruszając się naturalnie po trawie pod osłoną siatki maskującej - i oczyszczaj teren. Przełącz się na żołnierza pozostawionego z naukowcem i poprowadź go dalej. Tą metodą doprowadzisz wszystkich do punktu ewakuacji.

Misja 6
Typowa „plenerowa” misja. Nie zapomnij przeszukać budynku oznaczonego na dużej mapie jako punkt kontrolny. Znajdziesz tam (w szafie) CD-ROM. W tej misji natkniesz się też na ciężkie uzbrojenie, jak czołgi i żołnierze z wyrzutniami w bunkrach.

Misja 7
Wskaźnik drogi zaprowadzi cię do celu jak po sznurku. Gdy dotrzesz do rakiet, panele kontrolne znajdziesz na korpusach.

Misja 8
Jedyna „pustynna” misja. Tutaj liczy się czas. Masz 40 minut na jej wykonanie. Zatem - jeśli możesz - biegnij, ale z zachowaniem ostrożności. Wejście do kanalizacji znajdziesz w wieżyczce z radarem, do której doprowadzi cię mapa. W podziemiach znajdziesz kilka różnych wyjść. Docelowo powinieneś dotrzeć do budynku kontrolnego, ale wyjść możesz wcześniej, np. w hangarze i dalej pod ostrzałem - co jest oczywiście trudniejsze - dotrzeć do docelowego budynku. Następnie do pojazdu też możesz wrócić na dwa sposoby. Górą albo dołem. Wybór należy do ciebie, jednak poruszanie się kanalizacją jest najłatwiejsze - nie wystawiasz się tak bardzo na ostrzał.

Misja 9
W tej misji mapa na nic się nie zda. Za to wybitnie przyda ci się wskaźnik drogi. Na początku sprawuje się znakomicie. W pewnym momencie jednak będziesz musiał z jego pomocą dotrzeć do wrogiego pojazdu - za nim trafisz do bazy, którą sprzymierzone siły zbombardują. Jeżeli nie będziesz się poruszał zbyt szybko, może się okazać, że na miejscu, dokąd doprowadził cię znacznik, czołgu już nie zastaniesz. Ten po prostu odjechał. Nie pozostaje nic innego, jak krążyć wokół tego miejsca i nasłuchiwać (także w trybie snajperskim jakiejkolwiek broni - lepiej słychać). Czołg ciągle się porusza, zatem kiedy go usłyszysz - nie zgub go. W bazie proponuję wykonać sztuczkę.

Mianowicie dostań się pod czołg stojący przed budynkiem. Budynek na poziomie ziemi ma niewielką szczelinę, wypatrzenie jej zależy od tego, jak się ułożysz. W tej szczelinie zobaczysz... stopy przeciwników. Teraz cierpliwie, laserem możesz ich powystrzelać jak kaczki.

Misja 10
Tutaj będziesz prowadzony przez wskaźnik i informacje z bazy jak za rączkę. Kiedy już dotrzesz do statku i uciekającego drogą powietrzną porucznika – osiągnąłeś cel wyprawy - nie zapomnij zaznaczyć (Enter) celu, zanim odpalisz rakietę.

Misja 11
Tutaj pole do popisu będzie miał podkomendny. Wydaj mu rozkaz osłony i ostrzału. Tobie zaś proponuję wybrać strzelbę jako broń, ale bardziej skup się na odnajdywaniu drogi. Czas biegnie nieubłaganie, więc nie ma się co wdawać w niepotrzebną strzelaninę. Poruszaj się po zewnętrznej stronie platformy **(9)** - tam znajdziesz schody. Najpierw biegnij na samą górę - do komputera. Stamtąd do kwater znajdujących się niedaleko. Później na dół - do zbiorników paliwa, i znów piętro wyżej do reaktorów. Korzystaj ze wskaźnika drogi, ale pamiętaj, że pomieszczenia, jakich szukasz, znajdują się na różnych piętrach platformy.

Misja 12
W tej misji ponownie przyda się wskaźnik drogi. Znowu będziesz musiał też korzystać z kanałów wentylacyjnych. Naukowcy, których masz wydostać z fabryki, nieco się pochowali. Kiedy wskaźnik będzie wskazywał jedynie kilka metrów do któregoś z nich, kucnij bądź też połóż się - a łatwiej będzie ci ich zobaczyć. Bomby, które masz rozbroić, wydają głośny dźwięk - ten pomoże ci w ich lokalizacji.

Misja 13
Prosto przed siebie. Szczególnie uważaj na obcych oraz zamaskowanych żołnierzy z wyrzutniami. Może się zdarzyć, że miniesz ich i kiedy się podniesiesz, sądząc, iż nic ci już nie grozi, nagle oberwiesz rakietą w plecy. Stoją zwykle pod skarpami. Kiedy twój partner oznajmi „mam towarzystwo", a będzie cicho i nikogo nie zobaczysz - prawdopodobnie zauważył wyrzutnię. Przełącz się na niego i snajperką załatw, kogo trzeba. Zwróć też uwagę na wrogie jednostki rozmieszczone w górze. Zwłaszcza kiedy pojawią się "strzały znikąd".

Misja 14
W tej misji odradzam poruszanie się w pozycji leżącej. Znajdziesz się na tropikalnej wyspie i jej bujna roślinność poważnie ograniczy widoczność i właściwie uniemożliwi skuteczną obronę czy też atak. Jedynie kiedy dotrzesz za wskaźnikiem do bazy wroga, połóż się na skraju lasu i spokojnie oczyść teren z zarażonych żołnierzy. Do tego momentu urządzenie sprawowało się znakomicie, ale teraz jego wskazania mogą być nieco mylące, ponieważ wskazuje drogę do celu na wprost, a właściwa prowadzi dookoła. Po przejściu przez bazę wejdziesz w małą dolinę, nad którą zobaczysz wiszący most. Od tej chwili zapomnij o wskaźniku. Musisz wejść na górę, która znajduje się po lewej stronie - i tamtędy już prostą drogą, przekraczając kolejne mosty, dotrzesz do wodospadu **(10)**. Za nim znajduje się wejście do jaskini. Kiedy tam wejdziesz, idź prosto, aż wejdziesz do dużej jamy – stąd prowadzi wiele odnóg. Ta właściwa **(11)** jest po prawej stronie, zaraz obok otworu, którym właśnie się tu dostałeś. Inaczej mówiąc, gdy wejdziesz do jamy, obróć się o 180 stopni - zobaczysz dwa wejścia, i jednym z nich przyszedłeś, zaś drugie prowadzi do Wielkiej Matki **(12) (13)**. Dalej jest prosta droga. Zapamiętaj ją, by nie zabłądzić z powrotem - będziesz miał tylko dwie minuty na ewakuację. Po wyjściu z jaskini idź za wskaźnikiem do punktu ewakuacji.













Porady na zakończenie

- jeśli próbujesz zestrzelić strażnika na wieżyczce z dużej odległości, ■ nie wiesz, czy ten się schował, czy też go trafiłeś, zaznacz go (Enter); kiedy czerwony kwadrat zniknie, oznacza to, że trafiłeś
- nie zastrzel „z rozpędu" naukowca, którego masz eskortować; ci zwykle czekają w bezruchu na jednym kolanie; i nie mają też pasożyta na karku
- kanały wentylacyjne znajdują się w centrum mapy; kiedy po wejściu do kanału skończy się drabina, ■ ty powinieneś iść wyżej - wyjdź i znajdź kolejne wejście z drugiej strony; po prostu obejdź główny kanał wentylacyjny i wejdź do środka w tak samo wyglądającym miejscu, lecz takim, gdzie cię nie było - po przeciwległej jego stronie
- zwiedzaj pomieszczenia i zbieraj przedmioty: mikrokomputery, CD-ROM-y, notatniki - dzięki temu ukończysz akcję z lepszym wynikiem
- w kilku ostatnich misjach gra może się zachowywać dziwnie: masz widok z pierwszej osoby, ale kierujesz drugim żołnierzem, przy czym nie działa żadna z broni; wyjdź z gry i wczytaj ją jeszcze raz, powtarzaj aż do skutku
- przeszukuj ciała; oprócz amunicji możesz znaleźć karty dostępu, których brak uniemożliwi ci przejście dalej
- nasłuchuj; często zlokalizujesz wroga, zanim go zobaczysz; zwłaszcza dotyczy to obcych i pojazdów
- „strzały znikąd"; jeżeli nie możesz zlokalizować miejsca, skąd padają strzały, w większości przypadków chodzi o niezauważone przez ciebie wieżyczki strażnicze bądź też żołnierzy strzelających z wszelkiego rodzaju wzniesień; podnieś głowę i rozejrzyj się dookoła

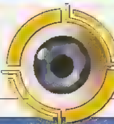


1 część

Icewind Dale II

Role-playing? Tak! Akcja? Też tak!

Producent: **Black Isle**
Dystrybutor: **CD Projekt**
Wymagania: **500 MHz, 96 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **TAK**
Inne platformy: **PC, PS2, Xbox**





Cień ponownie padł na Dolinę Lodowego Wichru. I ponownie tak wielu będzie zawdzięczać tak wiele tak nielicznym... Black Isle Studios, ostatnio wstrząsane drżeniem chylącej się ku upadkowi firmy-matki - Interplayem, po raz kolejny udowodniło, że nie przypadkiem stworzono tam Fallouty i Planescape: Tormenty. Icewind Dale II, kontynuator Baldur's Gate'a i wydanego dobre dwa lata temu Icewind Dale'a, pod wieloma względami przypomina te złote hity role-playing i pozostaje przynajmniej na tym samym poziomie grywalności. I podobnie jak w tamtych, historia rozpoczyna się trzęsieniem ziemi, a później napięcie jeszcze wzrasta.

I. Słowo wstępne



Icewind Dale II to - nie da się ukryć - role-playing, któremu bliżej do Dungeon Siegera niż Morrowinda. Większość czasu spędzasz nie tyle rozmawiając i podróżując, co po prostu walcząc. Z tego powodu we wszelkich decyzjach, jakie podejmujesz, drogi gościu w Faerunie, powinieneś mieć na uwadze to, jak dane rozwiązania sprawdzą się przy dźwiękach szczęku mieczy i wybuchów kul ognistych.

Pierwszym z nich, bez wątpienia kluczowym, jest wybór poziomu trudności, jaki przeciwstawi ci gra. Ten nie ma bezpośredniego przełożenia w ilość pojawiających się przeciwników, wpływa za to na ich jakość (i poziom oraz wprawę w korzystaniu ze zdolności specjalnych). Co przy tym ważne - decyzja ta nie wpłynie na liczbę przyznawanych punktów doświadczenia. Warto wreszcie dodać, że ustawienie to możesz zmieniać w dowolnej chwili, gdy tylko uznasz, że gra staje się mało wymagająca, a frustrująca bądź - z drugiej strony, że jest tak łatwo, że zaczynasz myśleć o tym, jak miło byłoby zagrać w coś bardziej emocjonującego.

Nie zmieniaj domyślnie zaznaczonej opcji - max hp a level. To dzięki niej czarodziejka piątego poziomu dysponować będzie trzydziesto-, a nie trzynastopunktową pulą zdrowia, co zaoszczędzi ci frustracji związanej z koniecznością n-tego ładowania stanu gry przed walką, podczas której notorycznie pada pod ciosami wrogów.

Heart of Fury

Naprawdę odradzam grę pojedynczym bohaterem i rozpoczęcie na poziomie Heart of Fury - wierz mi, niełatwo jest nawet na domyślnym poziomie trudności. Sztuczek tych możesz za to próbować już po ukończeniu kampanii na normalnym poziomie trudności, kiedy osiągniesz przynajmniej 17-18 poziom każdym z bohaterów i marzy ci się osiągnięcie ostatniego, 30 poziomu doświadczenia.

II. Awanturnicy z Luskan

Mimo nacisku położonego na walkę, Icewind Dale II jest typową grą role-playing, co oznacza, że sensem i treścią w tym przypadku jest odgrywanie ról postaci reprezentujących nas w świecie Faerunu. Ograniczenie się do wyboru jednej z przygotowanych przez twórców drużyn pozostawmy minimalistom. Sami zaś zajmijmy się stworzeniem dream teamu, który złotymi zgłoskami zapisze się w annałach Zapomnianych Krain.

Tworzenie drużyny, a ściślej - wchodzących w jej skład bohaterów, jest znacznie bardziej złożone niż w części pierwszej czy pokrewnym Neverwinter Nights. Przede wszystkim proces ten wymaga rozważenia kwestii ilościowych (do sześciu osób) i jakościowych jej profilu. Liczebność jest tu ważna o tyle, że wszelkie doświadczenie zdobywane w trakcie rozgrywki dzielone jest na wszystkich członków drużyny, więc te mniejsze rozwijają się szybciej. Z drugiej strony - zdarza się, i to nierzadko, że brak jednej czy dwóch osób sprawia, iż radzą sobie one znacznie gorzej w walce i nie wykorzystują wszystkich okazji, jakie stają się udziałem drużyn większych, lecz zrównoważonych.



Wybór gotowej drużyny pozostawmy najbardziej niecierpliwym.

Słowem kluczowym w przypadku drużyny w Icewind Dale II jest właśnie wspomniana "równowaga". Zatem sześciu krasnoludów-kowali to niezbyt szczęśliwy pomysł, podobnie zresztą jak wycieczka adeptek szkoły magii z Luskan. Natomiast znakomicie sprawdza się zestawienie standardowe dla drużyn w grach role-playing: 2-3 wojowników, ze złodziejem, magiem, czarodziej lub kapłanem. I nie musisz koniecznie się ograniczać do wymienionych klas: zamiast trzech wojowników równie dobrze jest mieć paladyna, barbarzyńcę i łowcę, a zamiast złodzieja - barda, zamiast kapłana określonego bóstwa - kapłana natury - druida. Kiedy tworzysz kilku walczących wręcz, przydziel im różne specjalizacje we władaniu broni - jeden niech walczy mieczami, drugi toporami, trzeci - korbaczami. Dobrze by było, gdyby każdy z nich potrafił walczyć nieco lepiej niż poprawnie dwoma rodzajami broni, np. długim mieczem i bronią obuchową, gdyż istnieją przeciwnicy odporni na określony jej typ. Zarazem proponuję, by silny nacisk położyć na postacie czarujące, gdyż te - w przeciwieństwie do poprzedniego Icewind Dale'a - wyposażono w szereg umiejętności, z Magią w Walce, Magiczną Penetracją i Bezgłośnym Czarowaniem na czele, a te walnie zwiększają użyteczność w walce.

Drużyna z takim właśnie przekrojem klasowym, która stosuje metodę lustrzanego odbicia, zdolna będzie skutecznie odpierać ataki "trzywartstwowe", tj. takie, w których awangardę stanowią walczący wręcz, trzon armii - łucznicy, i najogólniej ujmowani miotacze, a ariergardę - skryci za plecami pozostałych sprzymierzeńców magowie.

Po zdobyciu pewnej świadomości, jakiej drużyny potrzebujesz - przystąp do tworzenia wchodzących w jej skład bohaterów. Icewind Dale II pozwala na stworzenie nieskończonej ich liczby, jednak na granie pozwoli równocześnie najwyżej sześciorgu spośród nich. Najmądrzejszą

poradą dotyczącą tego procesu, jaką jestem w stanie wymyślić, jest: czytaj dokładnie wszelkie opisy ras i podras, charakterów, cech oraz zdolności. Zwłaszcza tych, które stanowią novum w świecie Icewind Dale'a, jeśli idzie o podrasy, jak np. Aasimarowie i Thieflingowie w przypadku ludzi czy Klan Złoty i Klan Szary w przypadku krasnoludów mogą sprawić problemy niezorientowanym w materii graczom. Naturalnie - nie ma jednej idealnej i każda z nich ma własne wady i rekompensujące je zalety, zatem wybór zawsze wymuszony jest kompromisem.

Pamiętaj też, że istnieje coś takiego jak klasy faworyzowane przez poszczególne rasy. I tak, u:

Ludzi jest to klasa (profesja) o aktualnie najwyższym poziomie

Elfów	- dowolny czarodziej (wizard)
Gnomów	- czarodziej iluzjonista
Halflingów	- łotr (rouge)
Krasnoludów	- wojownik
Półelfów	- klasa o aktualnie najwyższym poziomie
Półorków	- barbarzyńca

Kiedy tworzysz postacie potencjalnie magiczne, zwróć szczególną uwagę na ich wymagania w kwestii charakterystyki

Bard	- charyzma (charisma)
Cleric	- mądrość (wisdom)
Druid	- mądrość (wisdom)
Paladin	- mądrość (wisdom)
Ranger	- mądrość (wisdom)
Sorcerer	- charyzma (charisma)
Wizard	- inteligencja (intelligence)

Jest to ważne o tyle, że zdarzyło mi się widzieć Sorcerera, który nie był w stanie rzucać czarów, gdyż tworzący go nie był świadom, że dla tej postaci najważniejsza jest charyzma, a nie inteligencja.

Klasy postaci:

Barbarian (barbarzyńca)

Zalety: szybsze poruszanie się, amok bitewny, immunitet na ciosy skrytobójców
Wady: niezdolność wykorzystywania ciężkich pancerzy płytowych

Najważniejsze cechy: Strenght, Constitution, Dexterity
Najważniejsze umiejętności: Rozpłatanie, Potężny Atak, Uniki

Barbarzyńcy to naturalni, niewyszkoleni wojownicy. Znani są głównie ze stanu amoku, w jaki wprawia je zgiełk bitewny, a w trakcie którego zmieniają się w demony wojny. Aby jednak wykorzystać własne zdolności, barbarzyńcy nie mogą korzystać z ciężkich pancerzy, więc warto podczas ich tworzenia zainwestować także w zwinność, dzięki czemu skuteczniej unikną ataków przeciwników. Prywatnie uważam, że nie są w stanie sprostać wyszkolonemu wojownikowi, jeśli jednak miłe uczucie w sercu budzi wspomnienie Conana (bądź z nieco innej bajki - Cohena) Barbarzyńcy - nie wahaj się ani chwili.

Bard

Zalety: kradzież kieszonkowa, pieśni bardów, rzucanie czarów, roxległa wiedza o świecie (Lore)
Wady: niezdolny do używania pancerzy cięższych niż kolczuga (chainmail), wymaga stałej opieki innych bohaterów

Najważniejsze cechy: Charisma, Dexterity
Najważniejsze umiejętności: Dyscyplina, Bezgłośne Czarowanie, Magia w Walce, Magiczna Penetracja oraz jeśli jest jedynym złodziejem w drużynie (a nie ma powodu, by miało być inaczej) - otwieranie zamków, rozbrajanie pułapek itp.

Bardowie to jedna z najbardziej niedocenianych klas D&D, co może dziwić z uwagi na to, że w istocie mowa tu o wyposażonych w zdolność rzucania czarów złodziejach. Nie sposób nie wspomnieć przy tym, że ich zdolność wyjątkowa - pieśni, mogą wpływać na losy bitew.

Cleric (kapłan)

Zalety: Turn Undead, magiczność
Wady: nie może używać broni innej niż obuchowa

Najważniejsze cechy: Wisdom, Charisma, oraz - jako że zwykle służy równocześnie jako wsparcie pierwszej linii - Constitution i Strenght
Najważniejsze umiejętności: Dyscyplina, Magia w Walce, Żelazna Wola itp. oraz Zguba Heretyków

Zdolności specyficzne kapłanów zależą od tego, któremu z bogów Faerunu służą. Cechą wspólną wszystkich jest zdolność posługiwania się magią leczniczą i ochronną, w tym zmuszanie nieumarłych do ustąpienia bądź nawet niszczenie ich (turn undead). Zwykle służą jako rezerwowi wojownicy, walcząc jako wsparcie pierwszej linii.


Kolejnym znakiem trzeciej edycji D&D w serii Icewind Dale, jest rozwój cech bohaterów.

Druid

Zalety: kształtozmienność, magiczność
Wady: zdolność wykorzystywania jedynie pancerzy skórzanych i puklerzy oraz pałek, kijów, sztyletów, włóczni, rzutek i proc

Najważniejsze cechy: Wisdom, Charisma, oraz - jako że zwykle służą równocześnie za wsparcie pierwszej linii - Constitution i Strenght
Najważniejsze umiejętności: standardowe magiczne Dyscyplina, Magia w Walce, Bezgłośne Czarowanie, Magiczna Penetracja i dodatkowo Zwierzęce Kształty

Druidzi to kapłani natury, postacie zdolne korzystać z jej mocy (magii). Są w stanie korzystać z magii leczniczej (w znacznie mniejszym stopniu niż Cleric), choć koncentrują się na kontrolowaniu żywiołów. Po pewnym czasie w znacznym stopniu stają się odporni na efekty zimna, gorąca itp. Poza tym są również zdolni do przyjmowania postaci zwierzęcej i wówczas służyć drużynie jako "niewidzialni" zwiadowcy.

Fighter (żołnierz)

Zalety: zdolność do wykorzystywania każdego typu broni i każdego typu pancerzy
Wady: brak finezji

Najważniejsze cechy: Constitution, Strenght
Najważniejsze umiejętności: Rozpłatanie, Potężny Atak, Uniki, Odbijanie Strzał, Walka na Oślep itp.

Przedstawiciele jednej z dwóch najbardziej klasycznych klas role-playing - fighterzy, to czystej krwi żołnierze. W przeciwieństwie do barbarzyńców - szkoleni w walce wszelkimi typami broni (z wyjątkiem bastardów), jak i korzystania z każdego typu pancerza. Jako że to właśnie oni stanowią pierwsza linię frontu, niezbędna jest im jak najwyższy poziom siły i wytrzymałości. Dobrze jest także podbić zwinność do poziomu, na którym modyfikatorów ujemnych do rzutów nie mają ujemnych.

Monk (mnich)

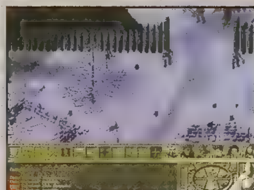
Zalety: sztuki walki, odporność na magię, szybkie poruszanie się, nakładanie rąk, niewidzialność, znajdowanie pułapek
Wady: niezdolność używania broni dwuręcznej, niezdolność do noszenia pancerzy

Najważniejsze cechy: Strength, Dexterity, Wisdom, Constitution

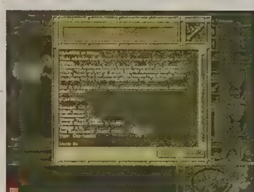
Najważniejsze umiejętności: Rozpłatanie, Potężny Atak, Uniki, Odbijanie Strzał itp.

Mnichowie to wojownicy, którzy w przeciwieństwie do Fighterów i Barbarianów w walce zawierzają nie tyle broni czy pancerzom, ile własnym umiejętnościom. Początkowo słabi szybko wyrastają na nieprawdopodobnie groźnych i co równie ważne - właściwie samodzielnych wojowników.

UWAGA! Mnichowie nie mogą w dowolny sposób łączyć klas. Przełamanie niedopuszczalne oznacza dla mnichów wykluczenie z zakonu i tym samym koniec kariery w ramach tej klasy. Sprawdź zatem dwa razy, nim klikniesz nazwę innej klasy.


Niewidzialność drużynowego złodzieja to nie tylko sposób na bezpieczne rozpoznanie terenu, lecz czasem jedyny sposób wykonania zadania.


Na każdym ekranie miej miejsce, w którym możesz odpocząć nie niepokojony.


Warto znać zalety i wady każdej z przenoszonej broni - w przypadku Ostrza Selune podwojenie obrażeń zadawanych nieumarłym może stanowić różnicę pomiędzy zwycięstwem a porażką w walce.


Staraj się rozmawiać z każdym, kto nie atakuje od razu. To dobry sposób, by zyskać wartościowe informacje, a czasem nawet punkty doświadczenia i przedmioty!


Nec Hercules contra plures.

■ **Paladin (paladyn)**
Zalety: nakładanie rąk, Turn Undead, wykrycie zła, aura odwagi, magiczność
Wady: charakter wyłącznie praworządny - dobry, i związane z tym ograniczenia

Najważniejsze cechy: Charisma, Constitution, Strenght
Najważniejsze umiejętności: Rozpłatanie, Potężny Atak, Uniki, Odbijanie Strzał itp.

Paladyni to święci wojownicy, ostatni Faerunu, którzy wierzą niezbicie w wartość prawa i dobra. Szkoleni w stosowaniu wszystkich rodzajów broni oraz pancerzy. Paladyni roztaczają aurę odwagi działającą na sprzymierzeńców (lecz nie bohaterów chaotycznych i złych). Charakteryzują się również zdolnością leczenia przez nakładanie rąk (raz dziennie), a wraz z rozwojem postaci, choć w odróżnieniu od drugiej edycji AD&D, bardzo szybko nabywają ograniczonej zdolności rzucania czarów kapłańskich.

Mówiąc najprościej, w trzeciej edycji D&D paladyni - w przeciwieństwie do wcześniejszych, gdzie był po prostu słabym wojownikiem - stali się klasą, w którą warto inwestować. Uważaj mimo to, tworząc z paladyna rzecznika drużyny, gdyż mają oni tendencję, by odmawiać przyjmowania dowodów wdzięczności, co ze względu na brak systemu reputacji w Icewind Dale II przydatne staje się jedynie dla tych, którzy - słusznie skądinąd - odgrywanie ról stawiają ponad wszystko inne.

UWAGA! Paladyni nie mogą w dowolny sposób łączyć klas. Takie połączenie oznacza dla paladynów wykluczenie z zakonu rycerskiego i tym samym koniec kariery w ramach tej klasy.

■ **Ranger (obieżyświat)**
Zalety: oburęczność, zdolność walki bronią dwuręczną
Wady: niezdolność korzystania z ciężkich pancerzy

Najważniejsze cechy: Constitution, Dexterity, Strenght, Wisdom
Najważniejsze umiejętności: Mieszkaniec Lasu

Rangerzy to wojownicy w takim samym stopniu, w jakim druidzi są kapłanami. Po pewnym czasie są w stanie korzystać z prostych czarów druidzkich. Ich naturalne zdolności - Ambidexterity i Two-Weapon Fighting - są dostępne wyłącznie wtedy, gdy ci posługują się co najwyżej lekkim pancerzem. Ogólnie - to jedyna klasa, która - w moich oczach - nie znajduje zrozumienia oraz uznania, gdyż np. Wilderness Lore niezwykle szybko zdobywają inteligentni czarodzieje...

■ **Rogue (łotr)**
Zalety: wyszukiwanie i rozbrajanie pułapek, otwieranie zamków, krycie w cieniu, bezszelestne poruszanie się
Wady: wymaga stałej opieki innych członków drużyny

Najważniejsze cechy: Dexterity, Intelligence, Constitution
Najważniejsze umiejętności: wszelkie złodziejskie (jak odnajdowanie i rozbrajanie pułapek, otwieranie zamków, ukrycie, skradanie), oraz wszelkie pozostałe pozwalające unikać ataków: Uniki, Ulepszony Odskok itp.

Choć Rouges nie lubią tego określenia - są archetypicznymi złodziejami. Nikt tak jak oni nie nadaje się do wyszukiwania i rozbrajania pułapek. Mogą także służyć jako zwiad - zdolność krycia się w cieniach, połączona ze Sneak Attack, czyni z nich w późniejszych stadiach gry znakomitych skrytobójców. Warto także doprowadzić u nich do mistrzostwa w używaniu broni miotanej (na pewno procą, gdy drużynowym Rougem jest - klasycznie - Halfling), dzięki czemu będą cennym wsparciem dla walczących w pierwszej linii.

I jeszcze jedno, choć wydawać się może, że kradzież kieszonkowa w Icewind Dale II sprawdza się słabo, zdaniem Chrisa Avellone, który wie lepiej, bo jest jednym z twórców gry, tylko dzięki niej możliwe jest uzyskanie niektórych niedostępnych w inny sposób przedmiotów, zatem warto inwestować i w tę.

■ **Sorcerer**
Zalety: magiczność, nie ma konieczności przypominania czarów przed ich użyciem, nie ma konieczności zdobywania zwojów magicznych z czarami
Wady: niezmienność arsenału magicznego

Najważniejsze cechy: Charisma i Dexterity
Najważniejsze umiejętności: wszelkie magiczne, jak Dyscyplina, Magia w Walce, Bezgłośne Czarowanie i Magiczna Penetracja

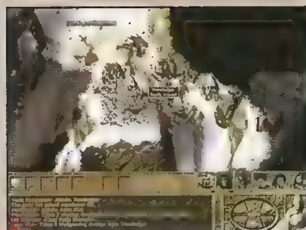
Sorcererowie to urodzeni magowie, co oznacza, że ich zdolność rzucania czarów bazuje na naturalnej charyzmie, a nie inteligencji. Nie są oni również zmuszani, by "uczyć się" czarów przed ich wykorzystaniem - i mają ich tyle, na ile pozwala wartość charyzmy. Zatem możliwy jest widok sorcerera, który rzuca osiem kul ognistych pod rząd. Płacą za to jednak niewielkimi możliwościami doraźnego doboru czarów. Wyposażeni są bowiem w niezmienny i co ważniejsze - nieliczny arsenał (każdy kolejny osiągnięty poziom czaru daje im prawo wyboru jednego czaru z nowo nabytego poziomu i kolejnych dwóch w pulach czarów niższych poziomów), a to wymaga rozsądnego wyboru czarów podczas awansów na wyższe poziomy. Te najlepsze to na pewno Sen i Magiczny Pocisk (który znakomicie niweczy próby rzucania czarów innych czarodziejów), kule ogniste, lodowe lance, ogniste deszcze itp.

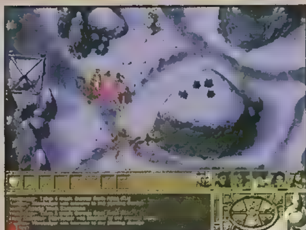
Warto również uczyć sorcererów, jak korzystać z broni dystansowej - łuku (zwłaszcza jeśli sorecerem jest elf), kuszy, procy...

■ **Wizard**
Zalety: magiczność, elastyczność doboru arsenału magicznego
Wady: nauczenie się czaru wymaga zdobycia z nim magicznego zwoju

Najważniejsze cechy: Charisma, Wisdom, Intelligence
Najważniejsze umiejętności: Dyscyplina, Magia w Walce, Bezgłośne Czarowanie i Magiczna Penetracja, a także Spellcraft, Knowledge: Arcana, Alchemia

Wizardowie to magowie, których umiejętności wzięły się nie z naturalnych zdolności, jak u Sorcererów, lecz ze studiowania magii. Wysoka inteligencja w naturalny sposób predestynuje ich na "mówców" drużyny. W przeciwieństwie do Sorcererów zmuszeni są także zapamiętywać (memorize) zawczasu czary, jakich potem będą używali, mimo to dzięki temu dysponują znacznie szerszym ich wachlarzem. Są również w stanie specjalizować się w określonej szkole magii, co daje im dodatnie modyfikatory przy stosowaniu czarów tej szkoły. Ceną, jaką płacą za tę zdolność, jest konieczność rezygnacji z czarów szkół przeciwnych. W mojej drużynie Wizard stanowił jedynie uzupełnienie Sorcerera i specjalizował się w czarach ochronnych i doraźnych, jak Knock czy Gate.


Napis nad głową rzucającego czar orczego szamana to efekt wysokiej wartości umiejętności Arcana.


Warto zwracać uwagę na komunikaty u dołu ekranu: w tym przypadku aż dwie osoby zgłaszają, że strzały nie robią wrażenia na przeciwniku.


Czary obszarowe, typu Splątania, są mieczem obusiecznym - zdarzyć się może, że rozgrzani walką wojownicy ścigający wrogów wpadną w sidła zastawione przez ich sprzymierzeńców.

Nie dąż do zwarcia, jeśli nie ma takiej potrzeby. W tej sytuacji trójka wyposażona w broń dystansową znakomicie sobie poradzi bez wsparcia mieczy wojowników.

Przykład ataku trzywarstwowego - wojownicy w pierwszej linii oddzielają bohaterów od ukrytych za ich plecami łuczników, za którymi z kolei kryją się magowie. W takich sytuacjach staraj się błyskawicznie neutralizować wrogich magów własną magią.

Dobrze rzucona ognista kula może przesądzić o wynikach potyczki.

III. Walka

Powtórzmy to jeszcze raz: Icewind Dale II to role-playing, w którym ogromny nacisk położono na walkę - w tym świetle należy tworzyć drużynę. Moja własna składa się z trzech wojowników, złodziejki i dwóch czarodziejek (sorceress i wizardness), dzięki czemu z trzech pierwszych możliwe jest utworzenie bufora oddzielającego od wrogów słabsze postacie - złodziejkę i magiczkę. Nie oznacza to mimo to, że trzy ostatnie nic w tym czasie nie robią - przeciwnie: wykorzystując zdolność posługiwania się bronią dystansową, np. magiczna kusza wystrzeliwująca bełty +2, magiczną procą oraz pociskami czy magicznym łukami, stanowią nieocenione wsparcie dla walczących w pierwszej linii wojowników i paladyna. Naturalnie technika ta nie zawsze się sprawdza - i zdarza się przecież, że atakowany jesteś z wielu stron naraz (np. przyzywane przez wrażego czarodzieja stwory pojawiają się tuż przy magach) - jednak warto zapamiętać tę regułę.

Inne sprawdzające się zwłaszcza w walce to:

1. Korzystaj z dobrodziejstw aktywnej pauzy - ta pozwala nie tylko na odpowiednie ustawienie drużyny, ale także dobór najbardziej właściwego ekwipunku na ekranie postaci.

2. Czytaj komunikaty wyświetlane w oknie u dołu ekranu. Wbrew pozorom mają one ogromne znaczenie - podpowiedzą np., którzy z przeciwników są odporni na atak określoną bronią czy czarem, dzięki czemu dostosujesz arsenał do warunków starcia.

3. Korzystaj z quick slots - okien interfejsu oferujących natychmiastowy dostęp do ekwipunku i umieszczaj w nich np. napoje leczące czy - w przypadku walki z trollami - bomby oliwne.

4. Natychmiast po tym, gdy na portrecie postaci pojawi się złoty krzyżyk - zapauzuj grę i rozwijaj postać oraz jej czary. Warto tak czynić, bo choć w przypadku Wizarda czy Clerica nowe czary nie będą dostępne aż do czasu pierwszego odpoczynku, Sorcerer wykorzysta je jeszcze w tej samej walce.

5. Staraj się nie skupiać członków drużyny w jednym miejscu - czary obszarowe typu sen czy splątanie stają się wówczas śmiertelnie groźnym sprzymierzeńcem wrogów.

6. Ustawiaj drużynę tak, by atakowani byli najsilniejsi wojownicy.

7. Kiedy walczysz z grupą, to staraj się podzielić i koncentruj atak wszystkich bohaterów na pojedynczych przeciwnikach. Ci bowiem, choćby byli "almost dead", bywają równie groźni jak "unhurt", zatem lepiej pozbywać się ich kolejno, z śmiercią każdego następnego zmniejszając szansę na kontratak, niż napocząć kilku naraz i zginąć marnie w chwilę później.

8. W podziale wrogów pomóc mogą pozornie niegroźne, pomijane zazwyczaj przy awansie czary, jak Sleep, Entangle czy później - Hold Person lub Otiluke's Resilient Sphere.

W Icewind Dale II, w przeciwieństwie do Heart of Winter, możliwe jest "wyciąganie" z mgły wojny pojedynczych przeciwników czy to przez posłanie jednej z postaci (np. zwinnego złodzieja), czy posłanie ognistej kuli na skraj mgły wojny.

9. Pamiętaj, że pojedynczy przeciwnik, kiedy ma przeciwko sobie do sześciu twoich bohaterów, przestaje być groźny - zwykle nie jest w stanie korzystać z magii (bo trudno skoncentrować się na gestykulacji i wymowie w chwili, gdy rozwścieczony krasnolud bierze kolejny zamach magicznym toporem...), zmuszony jest, by wymierzać atak w pojedynczą osobę, a to sprawia, że pozostałe cieszyć się mogą swobodą atakowania bez ryzyka kontrataków.

10. Pamiętaj też, że nie każda napotkana postać to wróg. Co więcej - nie każdy, kto wygląda na nieprzyjaciela, musi nim być (to klasyczne zagranie w stylu Black Isle - że wspomnę na Deathclawy w Fallout 2), więc jeśli pojawia się nad nim ikona rozmowy - zawsze warto jej użyć.

IV. Garść porad ogólnych

1. Najważniejsze - save'uj często! Nie ma nic gorszego niż śmierć połowy drużyny, a następnie uświadomienie sobie, że - jeśli o głupotę postępowania chodzi - bijesz ich wszystkich na głowę; bo ostatnim stanem gry, do jakiego możesz wrócić, jest autosave z początku rozdziału. Zachowuj stan gry zwłaszcza przy przechodzeniu z planszy na planszę - zwykle bowiem wpadasz wprost w objęcia przeciwnika, a nie zawsze nadaża się sposobność ucieczki z powrotem na bezpieczny ekran...

2. Odpoczywaj w każdej sposobnej chwili, choćby ci się wydawało to dmuchaniem na zimne. Dzięki temu zachowasz zdolności leczące postaci na chwilę, gdy te rzeczywiście będą nieodzowne. Nie musisz przy tym obawiać się upływu czasu gry, gdyż ten nie ma znaczenia dla fabuły. Co z tego, że w chwili wejścia do Lodowego Pałacu moi bohaterowie powinni byli świętować trzecią rocznicę ataku na Targos - dla nich od zejścia na ląd w porcie Targos upłynęły zaledwie dni.

3. Na ekranie staraj się znaleźć przynajmniej jedno bezpieczne miejsce odpoczynku. Bezpieczne oznacza w tym przypadku takie, gdzie ze snu nie budzą cię kolejni przeciwnicy. Jednocześnie - jako rewers tej porady - wykorzystuj miejsca niebezpieczne, by w miarę prosty sposób zdobywać dodatkowe punkty doświadczenia.

4. Rozmawiaj ze wszystkimi i o wszystkim. Staraj się przy tym rozwijać umiejętności dyplomacja, blef, zastraszenie u postaci, która prowadzi dialog i przynajmniej jednej dodatkowej. W moim przypadku zawsze były to dwie osoby - paladyn, pozycja nr 1, i pani Sorceress - zazwyczaj ostatnia w grupie, dzięki czemu w pełni wykorzystywałem możliwości zdobycia doświadczenia, jakie daje gra.

5. Nabierz nawyku wciskania klawisza [Alt] podświetlającego interaktywne, tj. do użycia, przedmioty oraz pojemniki.

6. Używaj bags of holdings, pojemników na zwoje, kasetek na napoje i woreczków na klejnoty, dzięki którym twoja wątła pani Wizard przeniesie zapasowe zbroje płytowe, a złodziej stanie się prawdziwą kopalnią drogich kamieni.

7. Jeśli nie możesz otworzyć czegoś wytrychem - spróbuj siłą: wybierz ikonę ataku i kliknij zamknięty obiekt.

8. Stwórz dla siebie własny pasek skrótów, np. do najczęściej wykorzystywanych czarów czy umiejętności specjalnych.

9. Dziennik jest niestety właściwie nieprzydatny i chyba lepiej - po to, by mieć jasny obraz sytuacji - wykorzystać niezastąpiony atrybut graczy starych gier role-playing - notes i ołówek.

10. I jeszcze jedno, o czym zdaje się nie pamięta większość odwiedzających Dolinę Lodowego Wichru. To miejsce, zgodnie z nazwą, nie należy do najcieplejszych krain Faerunu i warto ubrać bohaterów w futrzane czapy, kołnierze, płaszcze, buty...

Alternatywne portrety bohaterów

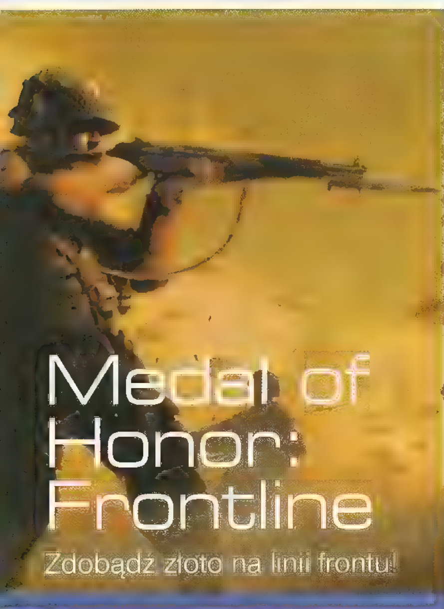
Podczas wypraw do krainy Internetu natrafiliśmy na kilka miejsc, gdzie znaleźć można dodatkowe portrety postaci i w mądrości naszej postanowiliśmy spisać ich współrzędne, i oddać w wasze ręce.

Portrety:
http://www.dragonlordjones.com/index.html
http://avala.yubc.net/~ntodorovic/iwd2/site/page_01.htm
http://www.wyndzofwar.com/

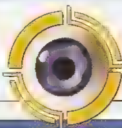
Złodzieje mają naturalną zdolność wykrywania i rozbrajania pułapek. Korzystaj z niej.

Wciśnięcie klawisza [Alt] podświetla wszelkie aktywne obszary planszy.

Zapisuj grę przed wejściem na nowy obszar.



Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **FPS**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM

Ten poradnik, wykazujący też cechy solucji, powstał, byście w grze sięgnęli po absolutnie największe laury. Nie problem przejść tę grę po pewnym czasie. Ze złości możecie za to rzucać padem podczas prób zaliczenia każdej misji na złoty medal. Ten tytuł jest wart tego, by zdobyć w nim wszystkie medale z najcenniejszego kruszcu i każdy gracz powinien chociaż spróbować własnych sił. A że nie jest to łatwe zadanie – cóż, życie żołnierza nigdy nie było bułką z masłem, raczej piekłem na ziemi. No i gra odwdzięcza się za to, że działacie naprawdę profesjonalnie – jeszcze bardziej przypomina dobrze wyreżyserowany film wojenny, w którym odgrywacie najwybitniejszą rolę.

Nikt was nie będzie karcił, że nie jesteście najlepsi, ale... czy nie chcielibyście sprawdzić, jak to jest, kiedy zaczniecie tu rządzić?

Żołnierzu?! Widzę u ciebie potencjał! Do dzieła!

OGÓLNE ZASADY DZIAŁANIA

- zawsze staraj się wykorzystywać wszelkie zasłony przed ogniem nieprzyjaciela
- gdy widzisz otwartą przestrzeń, sprawdź teren za pomocą karabinu snajperskiego
- naucz się, jak duża racja życia odnawia daną jego część; działaj ekonomicznie – gdy racja jest zbyt duża - idź dalej, ale pamiętaj, że zostawiłeś ją z tyłu; na pewno jeszcze się przyda
- osłaniaj partnerów; ich działania mogą uratować twoje życie
- nie rozsiewaj amunicji gdzie popadnie, czasem lepiej stracić troszkę życia kosztem dobrego celowania
- pamiętaj, że masz do czynienia z analogowym sterowaniem, a w tej grze wręcz idealnie się sprawuje, pozwalając na bardzo dokładne celowanie; bądź przy tym cierpliwy i zwróć uwagę na radę powyżej

Uwaga! W każdej misji występują określone zadania, które trzeba wykonać. Zobaczycie je po wciśnięciu przycisku Start. Na początku opisu każdego levelu również je wymieniłem (w wersji angielskiej, żeby nie było problemu z odniesieniem do tych wypisanych na ekranie), jak i przypisałem odpowiedni numer; ten pojawia się także w samym tekście, w nawiasie w celu informacji, że właśnie realizujesz dane zadanie.

Rodzaj medalu	*Wymagania*
brązowy	skończ level
srebrny	skończ level, wybij 95% wrogów
złoty (twój!)	skończ level, wybij 95% wrogów, zachowaj minimum 75% energii

1 D-Day

I. Your Finest Hour

Zadania

1) Meet The Captain on Shore
2) Rescue 4 Pinned POW Squad Members

...kolejne zadania w tej misji na początku nie są określone – wynikną dopiero z konkretnych sytuacji...

kilka strzałów w kierunku niemieckich betonowych bunkrów. Sami żołnierze zaś znajdują się albo w lejach, albo przy żelaznych zasłonach w kształcie „X"(2).

Gdy już ekipa (razem z nami) przedostanie się pod zasieki, Kapitan wyda kolejny rozkaz. Oto, żołnierz wysadzający wspomniane zasieki kryje się za stalową osłoną na zachodnim krańcu



Po efektownym początku i wyjściu na plażę po lewej stronie, przy rozbitej barce odnajdziesz Kapitana(1). Ten przydzieli ci zadanie – musisz osłaniać żołnierzy próbujących się przedostać pod zasieki. Musisz pomóc czterem – po odnalezieniu ich wykonujemy to, oddając

plaży. W miejscu, gdzie się ukrywa, znajdziecie też karabin thompson. Gdy żołnierz poprosi o osłonę, wystarczy oddać kilka strzałów w kierunku bunkrów, dając mu tym samym znak do szarży przez plażę. Waszym zadaniem jest biec za nim i prowadzić ciągły ogień w kierun-

ku bunkrów. Kiedy zasieki zostaną wysadzone, biegnij z ekipą co sił pod ścianę bunkra, która znajduje się przed tobą.

Chwila wytchnienia i kolejne mordercze zadanie - będzie potrzebny szybki sprint przez pole minowe. Kieruj się pod ścianę oddalonego bunkra. Przed bunkrem są betonowe okopy. Wskakuj tam - i załatw Niemców. Na górę po drabince do karabinu maszynowego. Będziesz miał przyjemność delektować się solidną siłą ognia. Na dole, okopem, wybiegną Niemcy - załatw ich, a później skieruj ogień w stronę dwóch gniazd karabinów maszynowych **między** betonowymi bunkrami. Gdy już się z nimi uporasz, zauważysz, że koledzy podążają twoją dotychczasową trasą. Kapitan wraz z ekipą wbiegną do okopu.

II. Into The Breach

Zadania

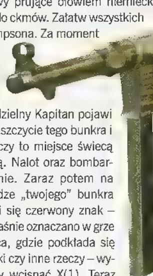
1) Clear Machine Gun Bunker
2) Destroy Radio Link to Upper Gun Deck

Zajmiesz się jednym bunkrem, Kapitan obiecuje zająć się drugim. Żeby wejść, musisz zniszczyć beczkę. Kiedy będziesz w środku, nie wchodź po schodach, lecz sprawdź wszystkie pomieszczenia na dole. Gdy dojdziesz do ckmu, zajmij się nim - zobaczysz scenę, a chwilę później dokonasz zemsty.

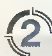
Teraz schodami na górę. Na prawo od schodów, w małym pokoiku znajduje się wspomniane wcześniej radio – zniszcz je(2). Dalej korytarzami i po drabinie na górę. Gdy będziesz już na drabinie, nie schodź z niej, ale obróć się – zdejmiesz jeszcze jednego żołnierza, i to bez zbędnej strzelaniny. Przy kolejnej drabinie uważaj – gość zrzuci z góry granat. Nie wejdziesz tam. Korytarzami kieruj się dalej.

Gdy będziesz przechodził z podziemnego tunelu do kolejnego betonowego pokoju, schyl się – tak będzie łatwiej, byś wykonał w nim własną powinność, delikatnie wychylając się zza skrzynek. Tunele poprowadzą cię dalej. Dwóch Niemców, wąchających tabakę, zabij strzałem z ukrycia (między skrzyniami w beczkę).

Potem pomieszczenie z przewróconym stołem, a na tyłach mały magazyn z przydatnymi zapasami. Wcześniej (z boku) przejście do kolejnego skrzydła. W nim mała strzelanina i drabinką wskakuj do góry. Tam za pierwszymi stalowymi drzwiami słychać już najważniejszy cel twojej misji - bez przerwy prujące ołowiem niemieckie gniazdo ckmów. Załatw wszystkich z thompsona. Za moment



nasz dzielny Kapitan pojawi się na szczycie tego bunkra i zaznaczy to miejsce świecą dymną. Nalot oraz bombardowanie. Zaraz potem na podłodze „twojego" bunkra pojawi się czerwony znak – tak właśnie oznaczano w grze miejsca, gdzie podkłada się ładunki czy inne rzeczy – wystarczy wcisnąć X(1). Teraz chodu do drzwi, które wcześniej zamknięto, na tyłach bunkra. Okopem dojdziesz do Kapitana.



A Storm in the Port

I. Seaside Stowaway

Zadania
1) Collect Resistance Drop at Insertion Point
2) Men Machine Gun in Church Tower
3) Search Submarine Fueling Roster
4) Breach Wall to Docks
5) Stow Away in Cargo Crate

Dane ruchu oporu położono tuż przy drzewie (1). Gdy zobaczysz scenę zniszczenia dżipa, biegnij do tego, co po nim zostało - i skorzystaj z ckmu. Potem idź ulicą i na lewo oraz przez wyłom w ścianie. Ten poprowadzi cię do otworu, przez który przeciśniesz się na klęczkach. Kiedy wyjdziesz na otwartą przestrzeń, zobaczysz walkę - twoi kontra czołg. Jeśli masz więcej niż połowę energii, nie bierz apteczki leżącej przy wejściu na plac boju. Po zobaczeniu czołgu, trzymaj się prawej ściany - wchodź w wąski przesmyk między budynkami.



Na końcu zbierzesz granaty. Za ich pomocą musisz zaatakować czołg, ale obecna pozycja nie jest to tego najlepsza. Na razie jednak, chowając się przed czołgiem (troszkę się cofnij), możesz wyeliminować kilku Niemców z dystansu. Wróć na plac, gdzie walczą twoi - i celnym rzutem granatu zniszcz czołg. Kiedy dojdziesz do zgliszcz, nie pędź przed siebie, ale rozejrzyj się po okolicy. Rozgałęzienie dróg - powinieneś sprawdzić teren po prawej, jednak twoim celem jest teraz wyrwa w ścianie - ta znajduje się na końcu drogi prowadzącej od czołgu. Za nią radio i komunikat z wezwaniem o pomoc – proszą o ostrzał z wieży kościelnej.

Drabina jest bliziutko. Zauważ, że w połowie drogi w górę możesz zejść na daszek i zebrać granaty. Po zabawie z karabinem na górze(2), zejdź i wychodząc obok zwłok oraz radia skieruj się na prawo. Załatw Niemców przez drewnianą blokadę z desek, zanim wejdziesz na placyk. Sprawdź pomieszczenia wokół placu i kieruj się dalej. Pod załomem, wchodząc otworem w ścianie, usłyszysz, jak oficer SS znęca się nad naszym. Nie zdążysz, ale zemsta będzie słodka. Załatw Niemców przy karabinie maszynowym – wystawili się jak kaczki, o ile zbytnio się nie zbliżysz.

Po lewej stronie ulicy znajdziesz beczkę – ta trafiona pociskiem wysadzi ścianę(3). Jeśli potrzebujesz apteczek, leżą dalej na głównej ulicy, z której tu skręciłeś. Za placykiem widać Niemców; granaty to dobre rozwiązanie – chłopaki nawet cię nie zobaczą (ale usłyszą). Po wyjściu na ulicę od razu zauważysz ckm. Nie zastanawiaj się długo i weź go w chwilowe posiadanie. Po prawej stronie placyk i potrzebne rzeczy. Wracaj na drogę i obsadź drugi ckm, ten na końcu drogi – strzał serią powinien wywabić Niemców.

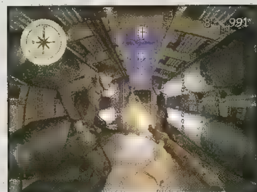
Za twoimi plecami znajdują się dok załadunkowy(4) i otwarta skrzynia – schowaj się w niej(5).

II. Special Cargo

Zadania
1) Sabotage U-boot Engines
2) Set Explosives in Art. Torpedo Room
3) Disable Radio Communications
4) Set Explosives in Fore Torpedo Room
5) Find Enigma Book
6) Escape through Exit Hatch

Jesteś w łodzi podwodnej. Zasada jest prosta – przyj przed siebie, otwierając przy tym kolejne przedziały. Na początku używaj pistoletu, nie karabinu. Pamiętaj o poszukiwaniu ukrytych szaf z apteczkami, nabojami oraz o tym, że jest tu ciasno, zatem liczy się szybka reakcja.

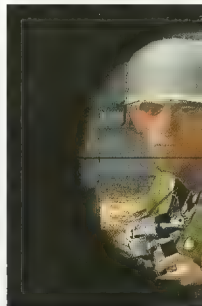
Gdy dojdziesz do miejsca z pękniętymi rurami, będziesz musiał zakręcić czerwone zawory. Za drzwiami, które otworzysz wychodząc z „czerwonego" pomieszczenia, jest wielu Niemców – użyj broni szybkostrzelnej. To maszynownia. Podłóż ładunek i zmykaj z powrotem(1). Zniszczyłeś silniki. W maszynowni zrobił się otwór – skorzystaj zeń. Na torpedach podłóż ładunek(2). Jeżeli otworzysz drzwi, będzie strzelanina, ale nie ominiesz tego. Za kolejnymi drzwiami radio do zniszczenia(3). W przedziale sypialnym pozostań ostrożny; za drzwiami kolejna spora liczba Niemców. Gdy ustawisz ładunki w przedziale torpedowym(4), szybko się odwróć - pojawi się nowy przeciwnik, oraz drzwi, których wcześniej nie dało się otworzyć. W środku znajdziesz kody do Enigmy(5). Wróć do pomieszczenia z peryskopem i skorzystaj z drabiny(6).



III. Eye Of The Storm

Zadania
1) Find Resistance Weapon Cache
2) Find Rooftops Hatch near U-boot Pen 2
3) Destroy Supply Trucks
4) Acquire Deployment Roster
5) Infiltrate Wet Docks Facility

Między skrzynkami wypatrzysz Niemca na wieży. Po wyjściu zza nich możesz wykorzystać granaty. Gdy znajdziesz schody pnące się w górę – skorzystaj z nich. Na dachu pozostawaj w ruchu, a obędzie się bez problemów. Znajdziesz snajperkę(1) i ładunki wybuchowe. Zaraz po tym będziesz zmuszony skorzystać z własnej nowej broni. Wybuchnie U-Boot. Zejdź drabiną i kieruj się w prawo - uważaj na Niemców na i pod żurawiem – schowaj się za skrzynkami, wybiegnie ich więcej - dlatego nie szarżuj. Przydadzą się granaty – te rzucaj zza skrzynek. Jeden z Niemców na okręcie ma km – i jest szczególnie niebezpieczny. Dwóch kolejnych znajdziesz za pierwszym zakrętem – najlepiej rzucać w nich granaty zza rogu. Następny zakręt i znów wróg – spróbuj snajpy; jeśli podbiegną – cofnij się i użyj karabinu. Chwilę później może nadbiec jeszcze jeden – poczekaj na niego z karabinem.



Na razie możesz tylko zbiec na dół - grupę żołnierzy stojących za zakrętem załatw granatami. Teren jest zadymiony – snajperka się nie przyda. Powinieneś szybko zmniejszyć dystans do kolejnego wroga. Możesz przy tym skorzystać z wnęki w ścianie po prawej, by się schować oraz poczekać – nieprzyjaciel będzie biegł (usłyszysz). Gdy wejdziesz schodami, z Niemcami musisz rozprawić się za pomocą snajperki. Potem możesz się cofnąć górą i zebrać niedostępne wcześniej przedmioty. Miń wagony kolejowe i biegiem do stanowiska ckmu po drugiej stronie doku. Kieruj się w prawo - tu bardziej przyda się snajpa niż stojący obok drugi ckm. Zajmij się też żołnierzami spacerującymi w pobliżu wagonów po drugiej stronie doków – to dogodna pozycja. Na końcu widać pomieszczenie, w nim wroga. Gdy będziesz stamtąd wychodził, pojawią się kolejni żołnierze – granaty rzucane z drzwi domku (lekko się wychylaj) to dobry pomysł.

Biegiem do wagonów kolejowych i drabinką na dach(2). Tam przygotuj snajperkę - Niemcy pojawią się z naprzeciwka. Otworem w dachu zejdziesz do hali – tu, nie musisz chować się na podeście, na który właśnie zeskoczyłeś – osłona jest znikoma. Lepiej skacz na dół - w

samo piekło, i dużo biegając ucisz Niemców, wyłącz też alarm. Kiedy otworzą się drzwi i przybędą posiłki, granaty na przemian z seriami z karabinu okażą się niezłym rozwiązaniem. Po tym, jak się już uspokoi - drabinką na jednym z końców magazynu dostaniesz się na półkę z przydatnymi rzeczami.

Za barykady przykryte „kamuflażem" rzucaj granaty. Za nimi bądź ostrożny – strzelaj ze snajperki. Między halami znajdziesz sporo Niemców - nie ma się co ociągać – bądź szybki i prowadź ogień seriami. Gdy wejdziesz na długą prostą, przygotuj snajperkę. Jeśli jednak podejdziesz dalej, na wysokość skrzynek (leżą po prawej stronie) - chowanie się za nimi i serie z karabinu okażą się kluczowe.

Są trzy ciężarówki, brakuje jednej - to nic. Podłóż ładunki i schowaj się gdzieś(3). Kiedy przy wyjściu z hali pojawi się sporo Niemców, niech w ruch pójdą granaty. Nawrzucaj ich także do środka - gdy już będziesz blisko wejścia. W środku dobrze sprawdzi się mp-40. W ostatnim pokoju znajdziesz potrzebne papiery(4). Po wyjściu z magazynu uważaj – Niemcy czają się przy drzwiach – rzuć kilka granatów. Na zewnątrz pojawiła się też ostatnia ciężarówka – podłóż ładunek(3) i skorzystaj z nowo powstałej kładki. Wejdziesz do doków(5).

IV. A Chance Meeting

Zadania

1) Sabotage Engines in Research Facility
2) Acquire Engine Blueprints
3) Infiltrate U-boat Bunker
4) Destroy all U-boats
5) Blow up fuel depot
6) Find dock gates

Zeskocz do doków i uzbrój się w mp-40, załatw też Niemców - dużo biegaj. Potem zobaczysz wagon, ale nie wbiegaj tam - do wąskiego przesmyku wrzuć kilka granatów. Wejdź do któregoś z wagonów – tak będzie bezpieczniej. Nadsłuchuj, skąd nadchodzą nieprzyjaciele. W ostatnim wagonie znajdziesz ckm, ale najpierw zajmij się snajperem na wieży. Teraz przełącz przekładnię koło torów i korzystając ze skrzynek, wskocz na wagon z ckmem. Niedobitków zabij ze snajperki. Uważaj na dwóch po prawej przy aucie. Skorzystaj ze skrzyni tuż za nim, by zebrać wszelkie dobra. Snajperka będzie przydatna przez cały czas.

Za kolejnym autem obsadzono ckm; by nie ryzykować, wrzuć kilka granatów - musisz dobrze wycelować. Teraz szybko do ckmu. Gdy z placu, gdzie jest żuraw, będziesz zmierzał do przejścia, uważaj na Niemców na dachach. Przejdź za wagon i nie wychylaj nosa - w hangarze zobaczysz wrogów. Jeśli cię wykryją, granaty to dobre rozwiązanie.

Z hangaru kieruj się wąskim przejściem - za drzwiami ujrzysz grupę niemieckich pracusiów. MP-40, granaty lub wybuchowa beczka - wybór należy do ciebie. Wysadź silniki(1) i zbierz papiery(2). Nadbiegną Niemcy, sporo się tutaj ruszaj. Schylony idź dalej - ta taktyka dobrze skutkuje w dalszej drodze. Kolejna hala i tu najlepsza okaże się snajperka. Zwróć też uwagę na wybuchowe przedmioty. Cofnij się lekko - i prowadź walkę. Kiedy wejdziesz do środka, nadal nie będzie łatwo. Jednak nie skradaj się - szybka infiltracja powinna zrobić swoje. Skorzystaj z drabiny i przejdź szybem wentylacyjnym. Będzie trochę zabawy ze snajperką - bądź szybki i nie ujawniaj swojej obecności, póki możesz. Przeładuj broń i wyjdź z szybu. Gdy na dole pojawią się Niemcy, zrzuć im prezent w postaci granatu. W wąskich korytarzach czeka cię strzelanina, mp-40 sprawdzi się dobrze. Wyłącz alarm i uruchom dźwignię(4). Korytarzami kieruj się do doku łodzi podwodnych. Pierwszych napotkanych Niemców załatw granatami, rzucając w nich jeszcze z wąskiego przejścia. Kiedy znajdziesz się już w doku, korzystaj z osłon (skrzynki, torpedy). Obierz kierunek wzdłuż zatopionej łodzi podwodnej. Wróg przy schodach - nie szarżuj zbytnio. Kolejne schody przy wąskim przejściu - schylony wychyl delikatnie nos i eliminuj nieprzyjaciół. Kontroluj przestrzeń na dole, zanim zejdziesz drabinką(3). Użyj działa na łodzi podwodnej i zniszcz zbiorniki paliwa, które znajdują się na zewnątrz(5). Podłóż ładunek na łodzi podwodnej(4) i odsuń się najdalej jak można (ważne!). Przy zniszczonych pojemnikach paliwa znajdziesz wyjście(6).





Needle in a Haystack

I. Rought Landing

Zadania
1) Protect corporal Barnes as he Destroys Tanks
2) Find kerosene
3) Create distraction to open city gates



Jednym z dwóch głównych zadań jest tu ochrona kaprala Barnesa(1) - będzie on niszczył kolejne niemieckie czołgi. Żołnierza wiszącego na młynie niestety nie uratujesz. Podczas drogi w zależności od sytuacji przydadzą się różne typy broni - na małą odległość karabin thompson, zaś granaty - gdy Niemców będzie więcej, i snajperka jak zwykle przydatna na dystans. Korzystaj z wszystkich naturalnych osłon. Kiedy zobaczysz pierwszy czołg, musisz pamiętać o ważnej regule - nigdy nie stój w miejscu! Kręć się w pobliżu, dopóki Barnes nie wykona roboty. Nieco dalej przyłączy się amerykański żołnierz. Potem zawsze obserwuj, gdzie znajdują się twoi towarzysze - i staraj się ich wspomagać.

Po tym, jak zobaczysz wioskę, nie czaj się niepotrzebnie, ale szybkim sprintem wbiegnij do niej. Staraj się szybko wyczyścić teren z nieprzyjaciół, zanim Barnes zajmie się czołgiem. W następnej wiosce, gdy zobaczysz dym z ogniska, możesz się podkraść i odpoczywającym Niemcom podrzucić kilka granatów. Przy ognisku jest kerosen(2). Szybko odszukaj Barnesa – ten może odnaleźć dalszą drogę. Gdy dojdziesz do otwartej przestrzeni, niezawodna okaże się snajperka.

Następny otwarty teren - i snajperka idzie w ruch. Czołg znajduje się w stodole; kryjąc się w nim, pozbądź się nadchodzących przeciwników, ponownie wcielając się w rolę snajpera. (Póki co cały czas korzystaj z tej samej broni.) Zobaczysz duży młyn z drabinką - skorzystaj z niej. Kiedy będziesz już na górze - uklęknij i celnie strzelaj ze springfielda. Teraz zejdź - i możesz wrócić, aby zebrać pozostałości. W pobliżu domków w następnej wiosce skorzystaj z wyrzutni rakiet - pozbędziesz się czołgu.

Kolejny otwarty teren - Niemcy strzelają z moździerzy, zatem musisz pozostawać ciągle w ruchu. Gdy Barnes rozwali czołg, rozstaniesz się z towarzyszem. Podpal stok siana, oddal się od sporych drzwi i pilnuj ich za pomocą snajperki. Po wybiciu wroga wejdź do miasta.

II. The Golden Lion

Zadania
1) Locate tools to sabotage vehicles
2) Sabotage motor pool to prevent pursuit
3) Meet operative at garage
4) Meet contact in golden lion bar

W mieście momentalnie pojawią się Niemcy - thompson będzie najlepszym rozwiązaniem. Jest także stanowisko z ckmem. Przy wyjściu z ulicy, po prawej, jest przejście w murze - rzuć tam kilka granatów. Kiedy dojdziesz do rzeki - snajperka. Po przejściu mostem na drugą stronę możesz się skierować w prawo i zabić kilku przeciwników, ale i tak docelowo udajesz się w przeciwnym kierunku. Po przejściu wąskim przejściem w ścianie zobaczysz budkę - zniszcz urządzenie alarmowe, które się tam znajduje. Lawirując wśród samochodów, zrób porządek z Niemcami. Za drzwiami koło budki widać zestaw narzędzi(1). Otwórz silniki kolejnych samochodów i wykonaj mały sabotaż(2). By unieruchomić samochody, uklęknij. I wracaj na drogę.

Gdy będziesz zmierzał dalej, dojdziesz do ciężarówki – tam znajdziesz osobę, z którą miałeś się skontaktować(3). Zanim ruszycie w podróż, oczyść teren. Karabin snajperski po raz kolejny jest tu najlepszy. Jeśli włączy się alarm, z thompsonem w ręku przebiegnij cały plac - koniecznie wyłącz hałaśliwe urządzenie. Obserwuj, skąd dochodzą strzały - i wyeliminuj kolejne samochody. Wracaj do ciężarówki. Następny przystanek - i podobna robota. Od razu biegnij na drugą stronę - tam widać alarm i ckm. Po unieszkodliwieniu samochodów ruszaj dalej.

Gdy ponownie wyskoczysz z ciężarówki, dużo biegaj po parku. Cały czas uważaj na snajperów, którzy siedzą na dachach. Delikatnie wychylając się zza murku, sprowokuj wroga i nawrzucaj im granatów. Otwórz duże drewniane drzwi i „hop" na ciężarówkę.



Następny przystanek. Znowu biegiem - do alarmu, a ten znajduje się naprzeciwko. Snajperzy na dachach i następne samochody do unieruchomienia. W ciężarówce znajdziesz potrzebny strój. Po tragicznym dla kierowcy przystanku zrobi się gorąco – pamiętaj, by pozostawać w nieustannym ruchu. Na końcu drogi znajdziesz bar - Golden Lion. Zanim tam wejdziesz, ubierz uniform... pogadaj z pianistą. Schodami kieruj się na górę. Na tarasie zrzuć pozostałym kufle z piwem, czym wywołasz bójkę. Podejdź do chłopaczka(4) i skorzystaj z drzwi.

III. Operation Repunzel

Zadania
1) Find Kitchen Key Set
2) Search the Paintings to Find Map
3) Destroy Clocks to Find Documents
4) Locate Gerritt

Gdy już wejdziesz do posiadłości, skorzystaj z pomieszczeń odchodzących w bok korytarza i kryj się tam. Na górze po kolei wykończ wszystkich, wychylając się ostrożnie. Znajdziesz tam też klucze do kuchni(1), a wejście do niej na dole (było zamknięte). W betonowych korytarzach biegaj, unikając tym samym wrogich kul. Korzystaj z shotguna. W dużej sali z mikrofonem pozostawaj w ruchu i korzystaj, ile się da, z osłony w postaci stołów oraz krzeseł. Podczas strzelaniny shotgun będzie niezłym wyborem. Kiedy na schodach pojawią się Niemcy - poczęstuj ich granatami. Po wyjściu z sali z fortepianem na powietrze, przygotuj shotgun. Szybko biegnij przez ogródek - schowaj się za drzewami koło ściany (patrząc od wejścia – biegnij w lewo); Niemcy nadbiegną „hurtowo", ale od czego masz shotgun, poza tym możesz też wykorzystać granaty, jeśli jeszcze je masz. W ogromnej sali znajdziesz karabin (stg-44). Przetrząśnij obrazy – szukasz mapy(2). W pomieszczeniach z zegarami (te niszcz – w którymś znajdziesz dokumenty)(3) używaj właśnie zdobytej broni; również w bibliotece broń okaże się użyteczna. W łaźniach shotgun - pozornie - jest niezłym wyborem, ale przekonasz się, że lepiej postawić na stg-44. Przekręć kurek, a otworzy się tajne przejście. Gdy będziesz na górze, otworzą się drzwi w pokoju – nie zwlekaj i rzucaj w korytarz granaty. Tajne przejście ukryto za półką z książkami. Drzwi na końcu korytarza i to, co jest za nimi – to bardzo ważne miejsca. Wbiegaj tam niczym Rambo, potem rzuć granat za parawan i strzelaj seriami. Możesz też jako osłonę wykorzystać szafkę stojącą przy ścianie. Za zamkniętymi drzwiami widać garretty(4), jednak nie otwieraj ich jeszcze. Najpierw zwiedź level. Na tarasie posłuż się granatami, później szarżuj z karabinem – uważaj – wróg znajduje się też na dachu, przy zegarze! Razem z garrettem zeskocz do z balkonu.



Several Bridges Too Far

I. Nijmengen Bridge

Zadania
1) Refuse Charges Under Bridge
2) Destroy Anti-Aircraft Weapon
3) Escape in Medical Supply Truck



Jeszcze na schodach, tuż za pierwszym zakrętem zabij pierwszych nieprzyjaciół. Kiedy zobaczysz ckm oraz grupę Niemców, nie czekaj - dostań się szybko do karabinu i momentalnie skieruj ogień w lewo, skąd wybiegną Niemcy. Ważne, by nie dostali się za betonowe osłony. Schodami biegnij pod most i tam rozbrój wszystkie ładunki(1). Nie baw się tutaj snajperką – to się nie opłaca. Gdy będziesz wchodził na most z drugiej strony, zobaczysz ckm – biegnij tam od razu! Teraz zmierzaj mostem i przygotuj karabin snajperski gewehr. Strzały pojawiają się z góry – dokładnie obserwuj, skąd - i czyń swoją powinność. Idź dalej ze snajpą w rękach i schylony. Na wysokości budki strażniczej możesz się wspiąć po drabinie na sam szczyt mostu – to ułatwi eliminację snajperów na górze, jak i obsady ckmów. Mostem kieruj się dalej i kiedy zobaczysz kolejny ckm – skorzystaj zeń. To analogiczna sytuacja do tej z początku levelu, czyli ponownie: Niemcy wybiegający z boku. Następne ładunki są na dole(1) – to już ostatnie.



Na górze znów biegniej do ckmu. Potem snajperką załatw patrol i bądź szybki, bo idą w twoją stronę. Na dole - po tym, jak zejdziesz ulicą, czają się Niemcy – wykorzystaj tę samą broń, co ostatnio. Kiedy zobaczysz stanowisko przeciwlotnicze – czekaj, Niemcy powinni pojawić się w drzwiach. Po wejściu do środka (rób to bardzo, bardzo powoli) Niemcy będą kryli się po kontach. Ważne, byś wypatrzył ich pierwszy. Po usłyszeniu rozmów wrogów wychyl się troszkę i strzelaj w beczkę(2). Kierując się na dół - do ciężarówki(3), uważaj na dwóch Niemców, którzy chodzą w pobliżu. Poczekaj na nich z gewehrem – powinieneś załatwić ich jeszcze z korytarza.

II. Yard By Yard

Zadania
1) Clear Enemy Checkpoints from Main Road
2) Destroy Radio
3) Find Your Way to Central Arnhem

Za rogiem jest wielu Niemców, ale ty kieruj się do drzwi - załatwisz ich z ckmu stojącego na pięterku. Strzel też w beczkę(1) – w ten sposób otwierasz przejazdy ciężarówkom. Ogólnie to przebywając w pokojach domków (a będzie ich dużo), używaj mp-40 (lub shotguna), poruszaj się na klęczkach, jeśli nie jesteś pewien, czy ktoś nie czai się za rogiem. Na ogródek pierwszego domku wparuj z impetem, i z karabinem. W środku zastosuj po raz pierwszy taktykę, o której wspomniałem. Gdy przejdziesz ukrytym wąskim przejściem na pięterku, przyczaj się na Niemców stojących na dole, tuż przy schodach. Schyl się, a trafisz. W pokoju widać kolejny ckm(1) – otwórz przejazd ciężarówce.

Po otwarciu drzwiczek na samym dole (prowadzą na ogródek) przygotuj karabin – wbiegną Niemcy. Idź ulicą i wejdź w wąskie przejście po prawej stronie. Kolejny domek. Na piętrze jakiś dobry chłop zrzuci ci skrzynkę granatów. Przejdź tajnym przejściem w ścianie i użyj ckmu(1). Na schodach zrzuć granaty, potem wróć i ckmem zniszcz czołg, który jeździ ulicami. Po wyjściu z domku - kilka zakrętów i wąskie przejście. Delikatnie się wychyl (nie wychodź na ulicę!) i ze snajpy zabij tych, którzy maltretują mieszkańców. Dalej znajdziesz wejście do domku, mimo to najpierw pokręć się po ulicy.

W domku możesz użyć shotguna – nie ma się co czaić! Na pięterku posłuż się granatami – i zrzuć je na schodach. W pokoju widać ckm(1), ale po przejeździe ciężarówki odwróć się szybko w kierunku schodów. Na dole, w ogródku wykorzystaj granaty, a potem pędź do ckmu - i w pierwszej kolejności zniszcz czołg.

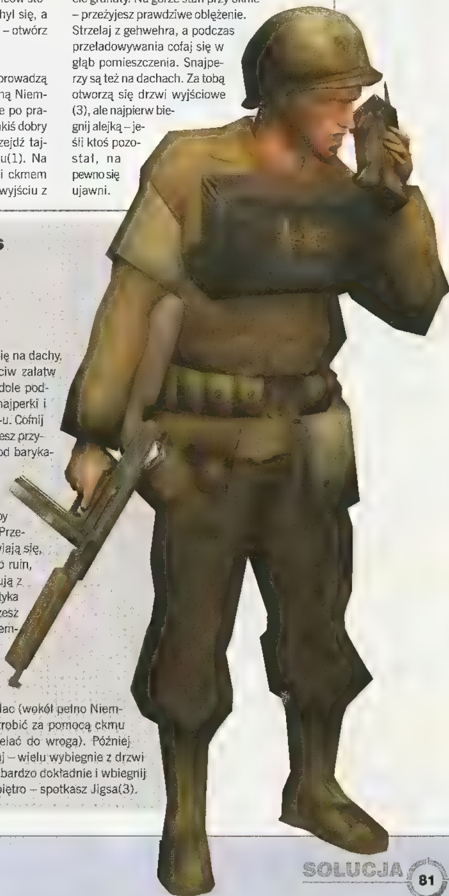
Teraz długa alejka – przyda się snajperka. Zwiedzaj poboczne domki – w jednym z nich zauważysz radio(2); zniszcz je. Gdy będziesz już pod oknami na końcu alejki - powinieneś tam wrzucić granaty. Na górze stań przy oknie – przeżyjesz prawdziwe oblężenie. Strzelaj z gehwehra, a podczas przeładowywania cofaj się w głąb pomieszczenia. Snajperzy są też na dachach. Za tobą otworzą się drzwi wyjściowe (3), ale najpierw biegnij alejką – jeśli ktoś pozostał, na pewno się ujawni.

III. Arnhem Knights

Zadania
1) Destroy Panzer IV Tanks
2) Neutralize Panzerschreck Squad
3) Meet Jigs at Custom House

Mijając na schodach sierżanta, kieruj się na dachy. Dwóch snajperów w budynku naprzeciw załatw własną bronią, a ekipie Niemców na dole podrzuć granaty. Na ulicy możesz użyć snajperki i dokończyć zniszczenie za pomocą B.A.R-u. Cofnij się w stronę gruzów domu – tam znajdziesz przydatne przedmioty. Kiedy przejdziesz pod barykadę, szybko dobiegnij do ckmu i zniszcz czołg(1), wyeliminuj też wrogów. Kolejna przeprawa - i „nasi" osaczeni między budynkami – używaj B.A.R-u, snajpy lub granatów w zależności od sytuacji. Przeszukaj jeszcze piętra, bo Niemcy pojawiają się, nie wiadomo skąd. Potem dojdziesz do ruin, gdzie zaciekle bronią się wrogowie (prują z ckmu, mają także bazooki!). Najlepsza taktyka – stań za murkiem i rzucaj granaty, możesz też wychylać się, by ustalać pozycję Niemcówpo to, aby celniej trafiać(2). Zabierz bazookę i ruszaj dalej.

Teraz nie będzie łatwo. Gdy zauważysz strzelaninę, szybko wbiegnij na plac (wokół pełno Niemców!) i zniszczyć czołg(1). Lepiej to zrobić za pomocą ckmu niż bazooki (bo możesz od razu strzelać do wroga). Później oczyść teren z nieprzyjaciół, ale uważaj – wielu wybiegnie z drzwi koło ckmu. Przeszukaj okoliczny teren bardzo dokładnie i wbiegnij w wspomniane drzwi. Skieruj się na piętro – spotkasz Jigsa(3).





Rolling Thunder

I. On Track

Zadania

1) Steal Officer's Uniform
2) Steal Officer's ID Papers
3) Enter Train Stations
4) Destroy Station's Control's
5) Board Sturmgeist's Train

W pokoju obok są dokumenty i ubiór. Miń pierwszego Niemca w przebraniu, ale zaraz odwróć się i zabij go. Gdy już Cię wykryją (w budynku dworca) cofnij się i zrób porządek na placu. Jeśli zabraknie broni - uderzaj kolbą po głowach. W dwóch domkach na okrągło będą pojawiać się Niemcy – możesz ich sobie darować, bo wciąż będą się pojawiać; oni nie liczą się do statystki. Dalsze pomieszczenia dworca to żadne wyzwanie. W jednym z nich znajdziesz pulpit sterowniczy – zniszcz go. Gdy będziesz wchodził do jadalni, załatw kilku Niemców z dystansu. Gdy będziesz w pierwszej parowozowni nie przestrasz się dużej ilości wrogów; grunt to dużo biegać, a apteczek powinno starczyć. Kolejne ciasne pomieszczenia i przed tobą następna parowozownia. Tu jest już trudniej; przy wejściu uklęknij i czatuj. Gdy zobaczysz grupę Niemców w drzwiach na jednym z końców pomieszczenia, schowaj się za lokomotywę i poślij im granaty.

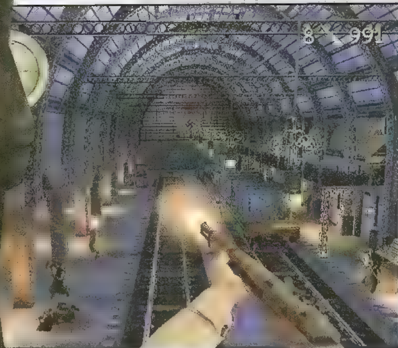
Idąc dalszymi korytarzami, gdy będziesz już w pokoju strażniczym, prowadź najpierw ogień przez okna na magazyn – to bardzo ważne, bo to idealna pozycja! Gdy zejdziesz tam, schowaj się za ładunkiem i odpieraj ataki kolejnych żołnierzy z tej pozycji. Na zewnątrz czeka upragniony pociąg.

II. Riding Out The Storm

Zadania

1) Destroy Radio
2) Hunt Down Sturmgeist
3) Steal Sturmgeist's Briefcase

Zniszcz skrzynki i weź broń, po czym biegiem udaj się do pierwszego zabudowanego wagonu. Zasada poruszania się w ciasnym pociągu jest podobna do tej stosowanej na łodzi podwodnej; tutaj jednak masz ciut więcej miejsca, by się chować – wykorzystaj to! Kiedy zobaczysz wagon bez dachu – wychodź i strzelaj do Niemców. Jeśli masz jakieś granaty - to świetnie! Teraz biegiem do następnego zamkniętego wagonu; nie prowadź przy tym wymiany ognia z pancernym pociągiem jadącym bocznym torem! Ponownie przechodzisz przez ciasne pomieszczenia. Zniszcz radio(1). Teraz wagon z czołgiem - i znów biegnij co sił przed siebie. W następnym wagonie możesz już użyć wielkiego działa (drabinka) i wreszcie zniszczyć pancerny pociąg. Gdy Sturmgeist wezwie ochronę(2) – schowaj się szybko i pozbądź jej, wychylając się sprytnie. Zabierz teczkę(3) – jeżeli masz za mało życia, cofnij się w poszukiwaniu apteczek. To już końcówka levelu.



III. Derailed!

Zadania

4) Infiltrate train Yard
5) Find the Demolition Charges
6) Destroy Fuel Depot
7) Find Transportation to Gotha

Skręć w prawo między skałami. Po otwarciu wejścia do bunkra, wychylając się lekko, pozbądź się rezydentów. Skorzystaj z ckmu i załatw resztę Niemców (jeśli są za nisko, podejdź do okna i skacz – zadziała, muszą cię zobaczyć). Biegnij wzdłuż torów. W pobliżu wagonu wywiąże się ostra strzelanina; przyklęknij za nim albo biegaj dookoła. Wchodzisz do Friedrichroda(1). Od razu (na klęczkach) zmykaj na prawą stronę (tuż za drzwiami) i tam, za barykadą, prowadź walkę. Zważaj też na snajperów, których masz za plecami! Trzymasz już snajperkę? Skorzystaj z wąskiego przejścia między ścianami - i wychyl się lekko. Do eliminacji wrogów korzystaj z gewehra, nawet jeżeli się uspokoją, miej się na baczności. Po oczyszczeniu okolicy – sprawdź ją ponownie. Znajdziesz tu ładunki wybuchowe(2). Widzisz małą ciuchcię? Musisz przestawić dla niej tory. Wejdź do budynku stacji. A kiedy znajdziesz się na tarasie, uważaj na gościa z bazooką. Dźwignią przestawisz tory. Schodząc, przygotuj karabin - będą tędy wchodzili Niemcy. Teraz wskakuj do pojazdu. Gdy zeskoczysz, trzeba się będzie gdzieś schować - za składem węgla będzie OK. Po pozbyciu się wrogów kieruj się do domku, o który rozbiła się ciuchcia. Jeżeli wrzucisz do środka granaty lub chociaż na schody, zanim nikt cię nie zauważy – jesteś niezły. Wejdź do środka i zbierz prezenty. Potem podłóż ładunki przy zachodniej bramie. Na torach używaj snajperki, zwróć też uwagę na wybuchowe beczki w oddali – skorzystaj z nich. Podłóż ładunki pod zbiorniki z paliwem(3) i przygotuj snajperkę – bramą wbiegną Niemcy (Uwaga! Jeśli nie czujesz się mocny ze snajperką, schowaj się, bo jeden z wrogów wbiegnie z wyrzutnią – zabijesz go z bliższej odległości.) Wsiadaj do wagonika. Kiedy zeskoczysz, cofnij się i wróć do tych, które minąłeś. Teraz możesz przejść przez bramę. Snajperka w dłoń i eliminuj wrogów. Widzisz bunkier po lewej stronie torów? Użyj wreszcie wyrzutni! Poruszając się po tym terenie, używaj naturalnych zasłon oraz granatów. Biegnij na drugą stronę i wskakuj na wagonik(4).



The Hornet's Nest

I. Clipping Their Wings

Zadania
1) Find the Weapon Stash
2) Find the Spy Camera
3) Photograph 5 Blueprints
4) Locate the Plans for the HO-IX
5) Find the Way Into the Manufacturing
6) Destroy the Test Engine
7) Exit the Facility

Na dole w pokoju otwórz przełącznikiem duże drzwi. Z dystansu załatw Niemców. W jednym z 2 pokoi znajdziesz masę broni(1) i aparat(2). Wejdź do pokoi z łóżkami i obudź nieprzyjaciół w nieprzyjemny sposób. W pomieszczeniu obok znajdziesz masę amunicji. Kiedy otworzysz wejście do jadalni, nie pędź od razu przed siebie - tylko wchodź powoli i celuj dobrze z B.A.R-u. Najlepiej, byś do kuchni nawrzucał granatów, a niedobitków pozbył się ze snajperki. Przejdziesz wąskim korytarzem – na końcu czeka cię zabawa w chowanego; ostrożnie się wychylaj. Kiedy będziesz w pokoju, podejdź do panelu. Kolejne pomieszczenie – przez drzwi wejściowe nawrzucaj granatów. Po dotarciu do pomieszczeń naukowych najpierw użyj snajperki, potem sporo biegaj z B.A.R-em. Otwierając kolejne drzwi, strzelaj w chemikalia na stołach. W każdym pomieszczeniu na ścianach wiszą plany – sfotografuj je(3). W jednym pokoju znajdziesz też dokumentację Wunderwaffe(4).

Gdy dojdziesz do dużej hali(5) – zrobi się gorąco. Taktyka jest tu kluczową sprawą. Przede wszystkim wrzuć kilka granatów tuż za wejście. Potem zabierz snajperkę i strzelaj w butle, przy których pracują Niemcy. Obserwuj, czy nie trafisz jeszcze kogoś z oddali. Teraz wskakuj z B.A.R-em i załatw wroga po prawej, po czym zeskocz! Tam poruszaj się schylony (to taki malutki labirynt); wychylaj się zza rogów, a większą grupę żołnierzy możesz zlikwidować bazooką. Po drugiej stronie hali są 2 pary schodów, zaś w pomieszczeniach nieprzyjaciel. Załatw jednego i zajmij jego miejsce w ukryciu – stąd eliminuj snajperką Niemców, którzy pojawiają się naprzeciwko oraz na dole, przy schodach. Gdy się uciszy, przebiegnij górną „półką", ciągnącą się wzdłuż sali – mogą się pojawić apteczki.

Kiedy dotrzesz do silnika, będziesz musiał go odpalić. W pomieszczeniu z tyłu znajduje się specjalny wskaźnik, który trzeba odpowiednio ustawić, a potem już tylko wcisnąć guzik na pulpicie(6). Zrobi się otwór w ścianie. Następnie kieruj się schylony, i z karabinem. Po tym, jak zobaczysz korytarz i chowających się Niemców, skorzystaj z bazooki. Później jeszcze mały magazyn i powoli wchodzisz do hali odlewniczej, a tu cały czas przemieszczaj się ze snajperką - bądź bardzo, bardzo ostrożny. Zajmij się też Niemcami stojącymi na samym dole – tam, gdzie zaczyna się kopalnia. Penetruj dobrze teren za pomocą snajperki – podczas eliminacji wroga staraj się zachować jak największy dystans. Na końcu znajdziesz wózek.

II. Enemy Mine

Zadanie
Ride Minecart to Secret Radar Installation

Jedziesz wózkiem korytarzami kopalni. Nie obejdzie się bez zapoznania się ze strukturą levelu oraz rozmieszczeniem Niemców. Również ten level przejdziesz „na złoto" dopiero za n-tym razem (na szczęście jest krótki). Używaj dwóch broni - B.A.R-u i bazooki. Wrogów powinieneś trafiać według ważności:

a) grupa wrogów wokół wybuchowych beczek
b) Niemcy z bazookami
c) Niemcy z karabinami maszynowymi
d) reszta

III. Under The Radar

Zadania
1) Find the Demolition Charges
2) Disable Both Radar Stations
3) Radio Allies Your Pistion
4) Find Entrance to the HO-IX Hangar

Wychyl się zza domku i pozbądź obsady ckmu. Jednak zanim weźmiesz go w ręce, zabij dwóch Niemców stojących blisko radaru. Nieopodal ckmu leżą ładunki wybuchowe(1). Ulokuj się koło stacji radarowej i pozbądź wrogów z dystansu (obsada ckmu i Niemcy z bazookami). Do stacji radarowej wrzuć granat i wewnątrz podłóż ładunek(2). Kiedy będziesz na dole, schyl się i czatuj na wroga. Biegnij w stronę ckmu i pilnuj terenu. Potem zwiedź plac (Niemcy pojawią się jeszcze w okolicy radaru), by w końcu - drabinką - dostać się na drugą stronę. Najpierw sprawdź teren na górze (ognisko), potem zmierzaj dalej. Okopem dojdź do końca, wychyl się i strzel z bazooki w ścianę. Nieopodal stoją Niemcy. Ze snajperki wyceluj w beczkę; wychodząc z obozowiska, przygotuj granaty - nadchodzi 2 nieprzyjaciół. Dalej poruszaj się schylony i z karabinem w dłoniach. Kiedy zobaczysz bunkier z ckmem, strzel z bazooki tuż poniżej okna, w beton – to najlepsze miejsce. Po tym, jak wejdziesz do domku, na tyłach placu, z okna pozbędziesz się 2 Niemców. Idź dalej i przy drugim obsadzonym bunkrze powtórz manewr z bazooką. Później dobiegnij bliżej (tak, by kolejni Niemcy nie trafili cię z ckmu) i strzałami w głowę zakończ „pracę" tego gniazda. Gdy wejdziesz do środka, podejdź do ckmu i odpieraj ataki. Później to samo w drugim, przy czym kilka razy będziesz musiał zmieniać stanowisko (gdy tylko usłyszysz, nie zaś zobaczysz wroga). Kiedy upewnisz się, że już nikt nie nadbiega, skieruj się w stronę drabiny; nie wychodź całkiem na górę, tylko naprzeciwko wypatrz wieżyczkę z ckmem. Jeżeli dałeś sobie z tym radę, zajdź od tyłu Niemca w stacji radiowej i podłóż ładunki wybuchowe(2). Z góry możesz też zrzucić granaty. Na dole zmierzaj okopami, cały czas schylony (ze snajperką) i zza każdego rogu wychylaj się ostrożnie. Na wieżyczki przyda się bazooka. Dojdziesz do bunkrów, a tam sytuacja okaże się podobna do tej z początku levelu – znów duży plac, tym razem nie musisz jednak schodzić na dół. W bunkrze użyj radia(3) i znajdź zejście do hangaru(4).

IV. Stealing The Show

Zadania
1) Find and Eliminate Sturmgeist
2) Steal the HO-IX

Siedzisz w niewielkim magazynie, a do wejścia zagląda chmara Niemców. Cofnij się pod ścianę i używając odpowiednio zoomowania w snajperce (nie działaj na zbyt dużym!), eliminuj kolejnych nieprzyjaciół (nie radzę wybiegać z bunkra od razu). Najważniejsi są ci z bazookami. Racjonalnie korzystaj z zapasów, które znajdują się głębiej. Kiedy wybijesz wielu Niemców i zacznie brakować ci apteczek, wyjdź na zewnątrz. Po obu stronach drzwi masz ckmy oraz kolejne racje życia. Żołnierzu, następne kilka pomieszczeń hangaru to dla ciebie łatwe zadanie. Zabij Sturmgeista(1), stań się pierwszym oblatywaczem HO-IX.



Neverwinter Nights

część 2

Producent:	**Bioware Corp.**
Wydawca:	**Atari Games/Infogrames**
Wymagania:	**PII 450, 98 MB RAM**
Akcelerator:	**16 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**nie**

RZUT OKIEM

Witajcie w drugiej części naszej solucji do Neverwinter Nights. Została ona w całości poświęcona drugiemu rozdziałowi gry: jest tak długi, że bez najmniejszych problemów można by go podzielić nawet i na trzy mniejsze! Dwa następne są już dużo krótsze i bez najmniejszych problemów zmieszczą się w trzeciej i ostatniej części, którą zamieścimy za miesiąc. Zaś wracając do numeru obecnego: tak jak w poprzednim, tak i tutaj zajęliśmy się dokładnie wszystkim: każdy quest, jaki gracz może w drugim rozdziale wykonać, został dokładnie opisany, każda lokacja mogąca sprawiać trudności, prócz opisu ma także mapkę. Dzięki temu nie będziecie musieli po nich błądzić w poszukiwaniu przedmiotów niezbędnych do wykonania questów. A, podobnie jak i poprzednio, tak i teraz nie znajdziecie tu dokładnych zawartości skrzyń (poza przedmiotami niezbędnymi do questów), ale tylko z tego powodu, że są one dobierane losowo. To jednak jedyna „niedogodność", na jaką się poniżej natkniecie, cała reszta jest po prostu doskonała! OK, może to i nieskromne, ale naprawdę jesteśmy z niej dumni! Ale zobaczcie sami, bo przecież ostatecznie to właśnie dla was przygotowaliśmy tę pomoc. Zatem do Portu Llast, na poszukiwania ludzi odpowiedzialnych za plagę w Neverwinter!

Port Llast (mapa 1)

1 – baraki Kendracka
2 – do North Road
3 – do East Road
4 – do South Road
5 – świątynia Tyra
6 – zajazd Alliance Arms
7 – złodziej
8 – magazyn portowy
9 – Eltoora
10 – Ballard
11 – The Cracked Anvil
12 – dom Waneva
13 – farma Eisenfeldta
14 – dom Alhelora



Barak Kendracka

Wraz z tobą przybyli tutaj także wszyscy giermkowie (nie musisz im już płacić za służbę) oraz Aribeth i Aarin Gend, szef wywiadu Neverwinter. Pogadaj z nimi, by poznać ogólny plan działania.
Następnie odszukaj Kendracka: otrzymasz quest **Bounty Hunt**: trzeba złapać Wyverna (znajdziesz go w Neverwinter Woods), **Zora** (karczma Green Griffon), **Delilah** (obóz archeologów na wschodzie), **Stirge** (pola przy Charwood) oraz **Yesgar** (kopalnie Port Llast).
Źródłem questów są też giermkowie, pod warunkiem że ukończyłeś ich zadanie w poprzednim rozdziale.

Questy giermków

Tomi Undergallows

Poszukuje **Star of Calimshan**, który znajdziesz w wieży **Waneva**. W zamian wymieni poprzednią nagrodę na **Ring of the Rogue** +3 (+3 do zręczności i po +2 do rozbrajania pułapek i otwierania zamków).

Boddyknock Glinckle

Prism blossom seed – znajdziesz go na pierwszym poziomie **Creator Race Ruins**. W zamian otrzymasz Lantanese Ring +3 (+3 do charyzmy i regeneracja +1).

Linu La Neral

Dziennik **Synth La Neral** – trup w **Troll Caves**: w zamian otrzymasz **Pendant of the Elf** +3 (+3 do zręczności i darkvision).

Grimgnaw

Zmumifikowana ręka: do znalezienia w Tomb of the Arcane Brotherhood, a w zamian Amulet of the Long Death +3 (+3 do kondycji i odporność na czary +10).

Sharwyn

Pukiel włosów nimfy – Nymph's House w Neverwinter Woods. W zamian otrzymasz Belt of the Performer +3 (+3 do charyzmy i po +2 do perswazji oraz *perform*).

Daelan Redtiger

Poszukuje topora, który znajdziesz na trzecim poziomie lochów Mutamin's Challege, w zajeździe Green Griffon. W zamian otrzymasz Amulet of the Red Tiger +3 (+3 do siły i odporność na strach).

Syn farmera Gerrola

Podejdzie do ciebie tuż po opuszczeniu baraków i poinformuje o ojcu szukającym matki.

Aarin Gend

Jeśli grasz kobietą, możesz z nim poflirtować, dzięki czemu otrzymasz amulet rzucający zaklęcie **Light** i to dowolną liczbę razy.

Aribeth

Aribeth ma do opowiedzenia własną historię. Gdy ją skończy (musisz być na odpowiednim poziomie), otrzymasz od niej pierścień, przydatny w dalszej części gry.

Zajazd Alliance Arms

Podczas pierwszej wizyty porozmawiaj z **Alhelorem** i **Andersem** o wilkołaku - **Black Wolfie**. Następnie z **Elaith**, który da ci quest **Serpent's Gems** [illegible] do domu **Waneva**, gdzie powinieneś rozpocząć poszukiwania (gemy znajdziesz w pokoju przywołań w wieży **Waneva**, pokoju **Zamthiry** w zajeździe **Green Griffon** i w domu Setery w **Neverwinter Woods**). Zostaniesz tu również zaczepiony przez niziołka Solomona, który wręczy ci pierścień, a jeśli masz szczęście, to i przez Janeel [illegible] Farrana, którzy poproszą cię o pomoc w odnalezieniu brata (jeśli ich nie spotkasz, nie przejmuj się, odnajdą cię później - tu albo w zajeździe Green Griffon).
Możesz również porozmawiać z Darktongue Breakbone'em, który będzie bardzo zainteresowany miejscem odbywania się kultu, ale jest on tylko postacią poboczną i nic nie wnosi do czekających cię questów.

[illegible]

W środku natkniesz się na kapitana Munga i Pricheva. Możesz albo przekonać Pricheva, by pozwolił kapitanowi płynąć do Waterdeep, albo też kapitana, by płynął do Neverwinter, co jest dla ciebie dużo bardziej opłacalne.

[illegible]

Do właściwej świątyni dostaniesz się przez portal (bezpłatny i bezpieczny). Tam znajdziesz Neurika, służącego za lekarza i świątynnego handlarza. Porozmawiaj z nim o Black Wolfie, a dowiesz się o młodzieńcach i rycerzu Sir Karathisie, dostaniesz także przedmioty niezbędne do odwrócenia klątwy. Brana znajdziesz w jaskini przy South Road, Geth zaatakuje cię na East Road, Urth ukrywa się na piętrze w domu rodziców, w Port Llast, a Sir Karathis w jaskini niedaleko zajazdu Green Griffon – ale będzie tam dopiero wtedy, gdy [illegible]. Po jego odczarowaniu będziesz się jeszcze musiał zająć Black Wolfem, którego znajdziesz w mieście, ale o tym dowiesz się [illegible] czasie.

[illegible]

Jego właścicielka potrzebuje pięć ksiąg **Imaskarran**. Gdy je wszystkie znajdziesz, będziesz mógł wejść przez portal do środka i stworzyć kilka bardzo ciekawych przedmiotów: wystarczy włożyć dwa komponenty do skrzyń i rzucić odpowiednie zaklęcie.
Poszukiwane księgi to: Tome of Life (fenberry + quartz crystal + **zaklęcie** Endure Elements = Ring of Elemental Resistance); **znajdziesz ją** w Tomb of the Arcane Brotherhood, Tome of Resonance (Ettercap Silk Gland + fenberry + **zaklęcie** Lighting Bolt = Wand of Lighting) **w domu** Setery, Tome of Death (ettercap silk gland + skeleton's knuckle + **zaklęcie** Improved Invisibility = Ring of Protection +3) i Tome of Fire (fire beetle's belly + quartz crystal + **zaklęcie** Fireball = Staff of Power), **oba do znalezienia** w Jhareg's Castle w Charwood, **odpowiednio - w bibliotece** Karlata i Quinta **oraz** Tome of Ice (skeleton's knuckle + quartz crystal + Mage Armor = Amulet of Natural Armor +3) w [illegible].

[illegible]

Znajdziesz go na wschód od Eltoory, powie ci o atakach zwierząt w Neverwinter Woods.

O znajdowaniu przedmiotów [illegible]

Większość z nich jest [illegible] losowana, przez co nie można - na przykład - podać zawartości skrzyń, bo za każdym razem jest inna. Można to oczywiście wykorzystać, robiąc przed każdym otwarciem Save, a następnie otwierając je, aż do znalezienia czegoś ciekawego, jednak na dłuższą metę nie polecam tego. Zresztą tak od pewnego momentu jest aż za dużo, a najlepsze przedmioty albo kupujemy, albo dostajemy za wykonanie questów, albo robimy je samodzielnie u kowala czy czarodzieja. Po prostu szkoda na to czasu.

[illegible]

Uważaj na pułapkę i zejdź do piwnic. Zabierz dwa **skeletons' knuckles**, **fire beetle's belly** oraz **slaad tongue** (jeśli ich nie znajdziesz w piwnicy, będziesz tu musiał wrócić później). W sypialni znajdziesz dziennik, z którego dowiesz się o sposobie, w jaki dostać się do wieży, przy okazji rozprawiając się z flesh golemem.
W kuchni włóż do [illegible] zebrane komponenty, otworzy się portal do laboratorium. Zabierz dziennik opisujący wieżę na południu oraz kamień strażniczy.

[illegible]

Na piętrze znajdziesz **Urtha** [illegible] nie [illegible]. Gdy po walce się podda, jest całkiem możliwe przekonanie go, byś mógł [illegible] od Neurika, a będzie uleczony.

Zakupy w Port Llast

W **Cracked Anvil** znajdziesz [illegible] u **Eltoory** przedmioty [illegible] dla złodzieja, a u **Ballarda** i **Neurika** wszystkiego po trochu.

Ataki kultystów

Pierwszy będzie **Salimon**, od którego otrzymałeś pierścień - ten zaatakuje, gdy tylko opuścisz **Port Llast**. Gdy go pokonasz, zabierz mu dziennik, niezbędny do ukończenia głównego questu.
Drugi to **Vardoc**. Będziesz o nim jeszcze więcej słyszał od bywalców **Alliance Arms** i **Green Griffon**; a zaatakuje cię, gdy będziesz się zajmował [illegible]. Także on będzie miał przedmiot niezbędny, by ukończyć główny quest.



The North Road (mapa 2)

1 – do Port Llast
2 – do zajazdu Green Griffon
3 – do East Road
4 - farma Gerrola
5 – jaskinie Bugbearów
6 – jaskinie orków i goblinów
7 – kopalnie Port Llast (zamknięte aż do końcówki questu Kendracka)

Farma Gerrola

Jego żona została porwana przez ogry. Chce, byś wrócił z żoną - jeśli żyje, oraz głową ich przywódcy Dergiaba.





Jaskinie orków i goblinów (mapa 3)

1 – wyjście
2 – szef goblinów
3 – uwięziony bugbear
4 – szef orków
5 – skarbiec szefa orków
6 – minotaury
7 – do jaskiń bugbearów

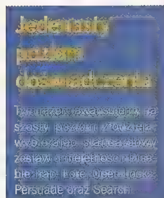
Można je opuścić, przechodząc od razu do jaskiń bugbearów, ale ze względu na doświadczenia i przedmioty warto się tu rozejrzeć: najważniejsze są pomieszczenia szefów oraz skarbiec orka; dodatkowo od bugbeara dowiesz się o *mistrzu* i wojnie między jego rasą a goblinoidami.

Jaskinie bugbearów (mapa 4)

1 – do jaskiń orków i goblinów
2 – wyjście
3 – szef bugbearów
4 - Leah
5 – klatki z wilkami

Dziesiąty [illegible]

Zgodnie z [illegible], [illegible] jest to wojownik, a wybrane [illegible] to Parry oraz Discipline. [illegible] niczego więcej [illegible] nie dostaniemy.





6 – do jaskiń ogrów
Najważniejszy jest szef bugbearów i Leah, czyli poszukiwana żona – zanim ją uwolnisz, oczyść jej drogę do wyjścia.



Jaskienie ogrów (mapa 5)

1 – do jaskiń bugbearów
2 - Nuglat
3 - Dergiab i Ganon
4 - portal do North Road

Od uwięzionego półorka Nuglata dowiesz się więcej o *mistrzu*, ale najważniejsze jest pokonanie Dergiaba i Ganona; w parze są groźni, więc najpierw odpowiednio się przygotuj, a po zwycięstwie zabierz głowę oraz dziennik ze skrzyni i skorzystaj z portalu.

Green Griffon Inn (mapa 6)

1 - do North Road
2 – do Luskan
3 – zajazd Green Griffon
4 – jaskinia wilkołaka
5 – dom strażnika
6 - Tomb of the Arcane Brotherhood

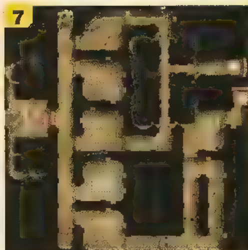
Zajazd Green Griffon

Porozmawiaj z KasmąB, by dowiedzieć się - za darmo - o "zawodach", następnie porozmawiaj z Zamthirą i udaj się do jej pokoju, w skrzyni znajdziesz jeden z kamieni, których szuka Elaith. Poza tym na piętrze, w ostatnim pokoju na zachód, znajdziesz Zora. Gdy go pokonasz, opowie ci historię, a następnie ponownie zaatakuje. Musisz go zabić, a potem wziąć ucho. Dodatkowo może będziesz zagadnięty przez Jaheel lub Tarrana, którzy dadzą ci quest Poor Neva (jeśli jeszcze go nie dostałeś).
Po ukończeniu tych dodatkowych zadań pogadaj z Mutaminem i zgłoś akces do jego "zawodów". Następnie przygotuj się na naprawdę trudne zadania w podziemiach - zejdź do piwnicy i opłać wejście.

Wyzwanie Mutamina: wejście (mapa 7)

1 – wejście
2 – do Minotaur Maze
3 – do Final Challenge

Minotaur Maze jest całkowicie opcjonalne, ale zwyczajem poszukiwaczy warto je odwiedzić; przejścia do Final Challange broni Yuan-Ti, którą



możesz zaatakować lub zgodzić się na rozwiązanie zagadek (pierwsza odpowiedź to 15, aby dostać nagrodę – nie jest niezbędna – musisz wybrać: 12 trinkets, 5 girls)

Mutamin's Challenge: Minotaur Maze

Są tu tylko minotaury, przedmioty oraz Kasma, jedna z uczestniczek "zawodów", od której zresztą dowiedziałeś się o nich; można ją uratować, ale nie jest to niezbędne.



Mutamin's Challenge: Final Challenge (mapa 8)

1 – do Minotaur Maze
2 – do wejścia
3 – zagadka z drzwiami
4 - Pillar of Light
5 - Invisible Stalkers
6 - Gorkan
7 – ostateczna zagadka

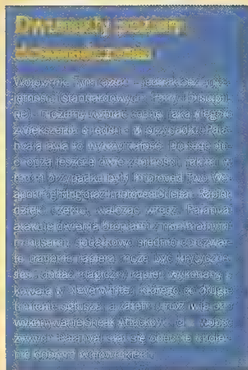
Jeśli nie chcesz samodzielnie rozwiązywać zagadki z drzwiami, wybierz 19 albo przejdź do strony minotaurów. Przy Pillar of Light spotkasz Gama. Jeśli go podleczysz, powie coś o wpływie Pillara na Invisible Stalkerów, czających się w pobliżu. Jeśli będziesz miał z nimi problemy, wystarczy tu wrócić, resztą zajmie się Pillar. W skrzyni w pomieszczeniu na północnym wschodzie znajdziesz kryształowe jajo, które jest niezbędne do ukończenia Challenge.
Tuż przed pomieszczeniem z ostateczną zagadką zaatakuje cię Gorkan, jeszcze jeden uczestnik "zawodów". Musisz go zabić; znajdziesz przy nim topór dla Daelana - jego naszyjnik (który da ci w zamian za topór) będzie teraz dodawał +3 do siły! Jeszcze tylko rozwiązanie zagadki - do skrzyni wystarczy włożyć kryształowe jajo – i można wracać do Mutamina po nagrodę.

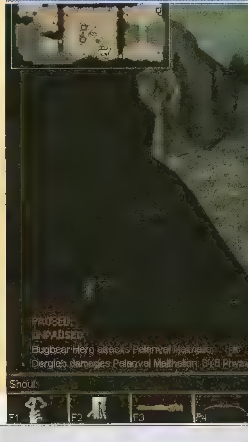


The Tomb of the Arcane Brotherhood (mapa 9)

1 - wyjście
2 – zmumifikowana dłoń
3 - klucz
4 – zamknięta brama
5 – brat Toras

Aby wejść do środka, musisz przekonać strażnika, by dał ci klucz, otwierający kryptę na cmentarzu; a – jej mieszkańcy są raczej niezbyt mili; zatem jeśli będziesz miał problemy (zwłaszcza z bratem Torasem – liczem - pełno tu też mumii oraz nieumarłych magów i kapłanów), wyjdź i wróć później; warto, bo znajdziesz tu zmumifikowaną dłoń dla Grimgnawa oraz Tome of Life dla Eltoory; bramę do brata Torasa otworzysz kluczem, który znajdziesz na północy





The East Road (mapa 10)

1 – do Port Llast
2 – do North Road
3 – do Neverwinter Woods
4 – do South Road
5 – obóz archeologów
6 – baraki Jaxa
7 – Geth
8 – do Troll Caves: Storage Area
9 – do Troll Caves: Level One

[illegible]

Poszukaj **Jaxa**, szefa grupy, którą zaatakowały trolle. Powie ci o **Creator Race** i nagrodzi za przyniesienie mu dowodu, że istniała. W barakach pogadaj także z **Revatem** i **Lentonem**: pierwszy chce, byś uratował jego matkę (da ci **pierścień**), a drugi – pomścił jego brata, przynosząc mu głowę szefa trolli. Dodatkowo na piętrze znajdziesz **Delilah**, której ucho jest niezbędne do wykonania questu danego przez **Kendracka**.

Dergib i Ganon z przyjaciółmi to już nie przelewki, tu można zginąć!

Geth

Gdy go pokonasz (przyjmie postać wilkołaka), przekonaj go, by użył *charma*.

Troll Caves: Storage Level (mapa 11)

1 – wyjście
2 – matka Revata
3 – do Troll Caves: Level One
4 – portal – Creator Ruins
Uwolnij matkę **Revanta**, pokaż jej pierścień i schodź niżej.

Troll Caves: Level One (mapa 12)

1 – do Storage Area
2 – wyjście
3 – do Troll Caves: Level Two
4 – szef trolli
5 – ciało Synth La'Neral
Zabij szefa trolli i zabierz jego głowę, następnie zabierz z ciała **Synth La'Neral** jej dziennik (szuka go Linu) i schodź niżej.

Troll Caves: Level Two

Poza szamanem nie ma tu nic ciekawego – pozbądź się go i schodź niżej.

Troll Caves: Level Three

Pogadaj z **Dariusem**: ten ma kilka ciekawych informacji – i schodź do **ruin**.

The Creator Ruins: Level One (Mapa 13)

1 – do Troll Caves: Level Three
2 – Seal Guardian
3 – skrzynia z Prism Blossom Seed
4 – Golem Signet Ring
5 – do Creator Ruins: Level Two
Przede wszystkim zabierz **Prism Blossom Seed**, tych potrzebuje **Boddyknock**, następnie weź **Golem Signet Ring**, bez którego nie przepuści cię **Seal Guardian**, i schodź niżej.

The Creator Ruins: Level Two (mapa 14)

1 – do Creator Ruins: Level One
2 – Seal Guardian
3 – zwój Creatorów
4 – skarbce
5 – do Creator Ruins: Level Three
Seal Guardian, broniący zejścia niżej, nie przepuści cię bez hasła, jakie znajdziesz na zwoju Creatorów – ten wystarczy przeczytać.

The Creator Ruins: Level Three (mapa 15)

1 – do Creator Ruins: Level Two
2 – Seal Guardian
3 – martwy złodziej
4 – magowie Creatorów
5 – portal do Troll Caves: Storage Area
Tutejszy **Seal Guardian** od razu cię zaatakuje. Jest dość trudny, odporny na przeróżne ataki, a w dodatku jego rozwalenie wcale nie otworzy drzwi, tych nie ruszysz bez klucza, który znajdziesz przy martwym złodzieju. Za drzwiami czeka cię przeprawa z czterema magami naraz, do czego lepiej się przygotować. Za nimi natkniesz się na jeszcze jednego, który w pewnym momencie podda się; dzięki temu dowiesz się co nieco o jego rasie – gdy skończy mówić, będziesz go musiał zabić. W skrzyniach znajdujących się w tym pomieszczeniu znajdziesz kilka interesujących książek, z których najważniejsza jest History of the Slave Race, tej szuka Jax. Po wyczyszczeniu poziomu (o tym, że każdy z nich musisz dokładnie przeszukać, nie zapomniałeś, prawda?) użyj portalu, by skrócić sobie drogę na powierzchnię, następnie ukończ questy, jakie otrzymałeś od archeologów (z głową, matką i książką).

Neverwinter Woods (mapa 16)

1 – do East Road
2 – obóz druidów
3 – do Deep Woods
4 – obóz Wyverna
W obozie druidów porozmawiaj z archdruidem **Aawillem**: ten powie ci, co złego dzieje się w lasach, przy okazji zlecając odnalezienie trójki zaginionych druidów: **Orlane**, **Terari** i **Bree** (znajdziesz ich – odpowiednio – w jaskini pająka w

Trzynasty poziom doświadczenia

Złodziej ze standardowymi umiejętnościami. Co ważne, liczba ataków zadawanych z głównej ręki wzrosła do trzech, dzięki czemu strzelając z łuku (po uwzględnieniu zdolności Rapid Fire) Palanval wykonuje 4 ataki na rundę, a walcząc wręcz dwoma broniami naraz (po uwzględnieniu Improved Two Weapon Fighting) aż pięć.

Uwaga! Dużo walki

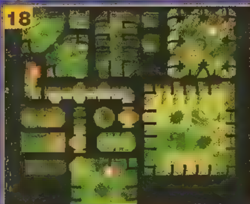
W Creator Ruins pełno jest bardzo niemiłych wrogów, dlatego schodząc tam, postaraj się o dobrze walczącego giermka, najlepiej barbarzyńcę lub mnicha, bo inni będą mieli bardzo trudną przeprawę.

Deep Woods, domu nimfy i domu **Setery**; gdy podejmiesz się wykonania questu, będziesz mógł przejść do **Deep Woods**.

[illegible]

Kolejny z poszukiwanych przez Kendracka, **któremu musisz zabrać ucho.**





[illegible]

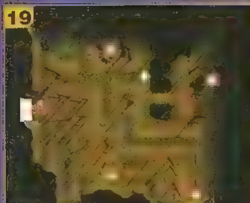
1 – do obozu druidów
2 – jaskinia pająka
3 – dom nimfy
4 – do Heart of the Forest

Zaraz na początku zaatakuje cię driada. Pokonaj ją, a gdy się podda, porozmawiaj – dowiesz się, co dzieje się w lasach.

[illegible]

1 – wyjście
2 – nimfa
3 – Ceremonial Dagger oraz Mirror of Vanity
4 – Terrar
5 – pukiel włosów nimfy

Na początku wszyscy niewolnicy nimfy będą cię atakowali, zatem jeśli chcesz uniknąć rozlewu ich krwi (jak się od jednego z nich dowiesz, są pod wpływem zaklęć), postaraj się jak najszybciej dotrzeć do nimfy; spróbuje ciebie oczarować, ale gdy zaklęcie nie zadziała, porozmawiaj z nią i dowiedz się, jak dostać się do Spirit of the Wood, który jest najprawdopodobniej odpowiedzialny za szaleństwo ogarniające lasy; zabierz **Ceremonial Dagger** i **Mirror of Vanity**, księgę **Treatise of the Spirit of the Wood**, uwolnij druida Terrara oraz zabierz pukiel włosów pożądany przez **Sharwyn**.



[illegible]

W sieciach znajdziesz tu drugiego z poszukiwanych druidów, **Orlane**.

[illegible]

1 – do Deep Woods
2 – dom Setery
3 – obozowisko
4 – ołtarz
5 – jaskinia dire bearów

W obozowisku znajdziesz truciznę (rzucą światło na cały problem z lasami), a w jaskini bardzo dużego misia, czyli całkiem sporo PD-ków i parę interesujących przedmiotów.

[illegible]

1 – wyjście
2 – Bree

3 – gem Setary
4 – biblioteka

Setara nie pomoże ci, dopóki nie przyniesiesz jej od nimfy Mirror of Vanity (to masz w ekwipunku); da ci wówczas klucz od celi Bree i kolejny gem Setary dla Elaith; w bibliotece znajdziesz zaś Tome of Resonance.

[illegible]

Zbadaj go i wbij **Ceremonial Dagger** w własną pierś, by przenieść się do świata **ducha lasu**.

[illegible]

1 – miejsce wejścia
2 – Relmar
3 – antidotum
4 – Spirit of the Wood
5 – portal wyjściowy

Krasnolud **Relmar** wyjaśni własną rolę w zatruciu ducha lasu, powie ci także o antidotum, a następnie zaatakuje; weź jego dzienniki z antidotum i ruszaj do **Spirit of the Wood**; zostaniesz przezeń zaatakowany, ale gdy zadasz mu wystarczającą liczbę obrażeń, podda się; w tym momencie możesz mu albo dać odtrutkę, albo dobić; w tym pierwszym przypadku zostaniesz od razu przeniesiony do lasu, a w drugim będziesz musiał skorzystać z portalu wyjściowego.

Druid Challenge

Postacie z co najmniej jednym poziomem druida mogą ... przyjąć Druid Challenge: walkę ... z coraz mocniejszymi druidami. Za każdym zwycięstwie otrzymujemy pierścień ... dzięki pierwszemu ... my raz ... zaklęcie Stoneskin, drugiemu – Poison, trzeciemu – Resist Elements, a dzięki czwartemu – Summon Creature ...

The South Road (mapa 22)

1 – do East Road
2 – do Port Llast
3 – do Farmlands
4 – most z trolem
5 – wieża Waneva – główne wejście
6 – wieża Waneva – wejście przez jaskinie
7 – grobowiec Maegela
8 – jaskinia Brana

Grobowiec Maegela

Miejsce całkowicie opcjonalne (czyli obowiązkowe). W celi spotkasz umierającego poszukiwacza przygód; znajdziesz przy nim **Treatise on Forgotten Heroes**. Teraz podejdź do studni i przepłyń

Problemy ze sbolem?

[illegible]

na drugą stronę. Tam przemówi do ciebie jego duch, pytając o nazwę klanu. Jeśli odpowiesz **Mirialis**, dostaniesz **Watchman's Helm**.



Wieża Waneva – parter (mapa 23)

1 - wyjście
2 - gong
3 - biblioteka
4 - portal do Guard Barracks
5 - Guard Barracks
6 - przejście do **Summoning Chamber**

Aby się tu dostać, musisz przekroczyć most z trollem – jeśli masz kamień strażniczy **Waneva**, nie będzie z tym kłopotów; potem musisz jeszcze określić, czy chcesz przejść przez jaskinię, czy wejść głównym wejściem; w środku będzie pełno służby, ale z kamieniem nic ci nie grozi; zresztą i bez niego ci nie są problemem, a jakby co zawsze możesz użyć gongu, by wszyscy się tam zbiegli; z biblioteki zabierz **Tome of Ice**, następnie ruszaj do baraków, gdzie znajdziesz **Star of Calimshan**, na którym zależy **Tomiemu**.

Wieża Waneva – pierwsze piętro

Po wejściu zostaniesz zaatakowany przez **Waneva**. Kiedy się podda, zaproponuje własny gem (jeden z kamieni dla **Elaith**), ale w zamian za pomoc w walce z impami, które opanowały jego salę przywołań. Pokonaj szefa impów **Gulgasha**, włóż jego serce do portalu, by go zamknąć - i weź gem **Waneva** ze skrzyni.

Jaskinia Brana

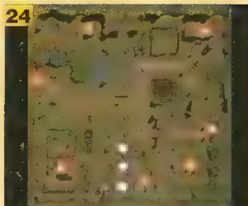
Pokonaj Brana i przekonaj go, by zgodził się na użycie *charma*, dzięki czemu będziesz mógł zdać relację Neurikowi i otrzymać dalsze wskazówki co do wilkołaka.

The Farmlands (mapa 24)

1 - do East Road
2 - Neva
3 - do Haunted Forest
4 - obozowisko Stirge'a
5 - farma Ingo
6 - farma O'Deel
7 – jaskinia Silverbacka

[illegible]

Sposoby ... Parry oraz Discipline.



Kolejna opcjonalna lokacja, którą mimo wszystko warto odwiedzić; na początek zajmij się **Nevą** - ten okaże się całkiem niezłym wojownikiem, a w dodatku "oną"; zostaniesz przez nią, i jej przyjaciół, zaatakowany - po ich pokonaniu zabierz list.

Obóz Stirge'a

Jak zwykle potrzebujesz jego ucha. Możesz go albo zabić (w końcu za to ci płacą), albo zadowolić się odcięciem go żywemu. Nieopodal znajdziesz także jego skarby, a tymi warto się zaopiekować.

Farmy

Zacznij od farmy Ingo. Pogadaj z **Erickiem**, chowającym się za zamkniętymi drzwiami. Chce, byś od **Constance O'Deel** odzyskał naszyjnik jego matki. Udaj się na farmę i przekonaj ją, by oddała broszę (a w zasadzie odkup ją od niej). Pogadaj także z **Pete O'Deelem**; ten będzie chciał, abyś zajął się wilkami z jaskini na południu. Zajmij się tym, a następnie wróć z broszą do Ericka.

Jaskinia Silverbacka

Przywódcę wilków, **Silverbacka**, możesz albo przekonać, by już więcej nie atakował farmy, albo zabić (a nawet przyłączyć do siebie, o ile dysponujesz odpowiednimi zdolnościami). Wystarczy, że wrócisz na farmę i powiesz o przyrzeczeniu lub pokażesz jego głowę.



The Haunted Forest (mapa 25)

1 - do Farmlands
2 - do Charwood
3 - ruiny
4 - kolumna
5 - do nawiedzonej krypty

Jeśli chcesz odwiedzić kryptę (a chcesz!), najpierw sprawdź **ruiny**; w skrzyni znajdziesz stary zwój ze słowami - te pomogą ci otworzyć przejście do krypty; przejdź do kolumny i naciśnij w odpowiedniej kolejności runy (musisz najpierw przeczytać zwój), a pojawi się portal prowadzący do krypty.

Nawiedzona krypta

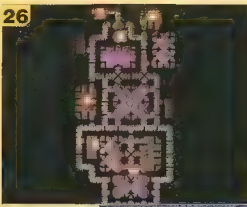
Użyj **dźwigni**, by otworzyć sobie przejście na północ, potem zaopiekuj się wszystkimi porzuconymi w krypcie przedmiotami.

Charwood

Przy bramie spotkasz **Quinta** - porozmawiaj z nim, dowiesz się co nieco o osadzie. W środku jedyną w miarę sensowną osobą jest burmistrz **Mobley**, którego wypowiedź powinna skłonić cię, by odwiedzić zamek **Jhareg**. Ale zanim się tam udasz, odwiedź jeszcze zajazd, gdzie spotkasz **kultystę**. Można z nim pogadać, jednak ostatecznie i tak cię zaatakuje, nie zapomnij zatem o tym, by zabrać jego dziennik.

Zamek Jhareg

W skrzyni koło wyjścia znajdziesz zagadkę oraz klucz. Otwórz nim jedne z drzwi (środkowe przejście jest najbezpieczniejsze, bocznych bronią niezbyt przyjemne stwory) i przejdź do pomieszczenia z **Guardianem**. Będzie cię tytułował judge (czyli sędzia) i wręczy klucz otwierający drzwi, które prowadzą do komnat dwóch braci, **Quinta** (drzwi zachodnie) i **Karlata** (wschodnie). Musisz ich obu przesłuchać i orzec, kto jest winny sytuacji, w jakiej znalazło się **Charwood**.



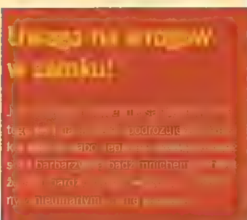
Komnaty Quinta (mapa 26)

1 – wyjście
2 – klucz
3 – sypialnia
4 - Quint Jhareg
5 – biblioteka
6 – laboratorium alchemiczne

Zabierz **klucz**, którym otworzysz przejście do **Quinta**, a także jego **dziennik** z sypialni (przeczytaj go!) oraz **Tome of Death** z biblioteki; pokonaj broniącego drzwi bodaka (jeśli masz z tym problem, spróbuj go po prostu unikać), wysłuchaj opowieści pierwszego z braci i przyjmij jego przysięgę

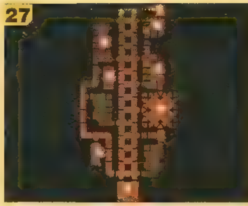
Komnaty Karlata (mapa 27)

1 - wyjście
2 - klucz i Karlat's Burning Wand
3 - biblioteka



Uwaga na wrogów w zamku!

[illegible] podróżuje [illegible] albo lepi[illegible] barbarzy[illegible] bądź mnichem [illegible] nieumarłym [illegible]



4 - Karlat Jhareg
5 - Tome of Fire
6 - Karlat's Protection Wand
7 - Fire Beetle
8 - sala przywołań

Przede wszystkim zabierz **dziennik** z biblioteki, przeczytaj go, jak i znajdującą się tam **wielką księgę**, a następnie zabierz **klucz** z magazynu; teraz idź do **Karlata** i odbierz od niego (po przesłuchaniu) przysięgę; w tej chwili możesz już wydać wyrok (o ile zabrałeś **Tome of Fire**), choć wcześniej warto jeszcze przywołać **Beliala**, by usłyszeć od niego trzecią wersję tej historii; do tego potrzebne ci będą dwie **różdżki Karlata** (chyba że jesteś magiem): **Protection** i **Burning** oraz żołądek **Fire Beetle**; z tymi przedmiotami udaj się do sali przywołań, rzuć (na siebie) **Protection from Aligment** z różdżki, następnie włóż **Belly** do koksownika, rzuć z różdżki **Burning Hands** i przesłuchaj demona, przyjmując i od niego przysięgę; tak uzbrojony wróć do ducha i wydaj wyrok, jaki uważasz za stosowny (mała podpowiedź: najbardziej winny jest oczywiście **Karlag**, a phylactery najlepiej zniszczyć)



Port Llast

Po powrocie do głównej bazy wypadowej ukończ wszystkie rozpoczęte questy - giermków, **Eltoory** (jeśli chcesz stworzyć magiczne przedmioty, jest to ostatni dzwonek na to!), rozmowy z Aribeth (głównym szpiegiem) oraz Kendrackiem. Ten ostatni powie coś o porwaniu córki, a ta jest przetrzymywana w **Port Llast Mines**. Wcześniej jednak udaj się do **Nurika** w świątyni i powiedz mu o chłopcach - powie ci, byś pomógł **Sir Karathisowi** w jaskini przy **Green Griffon Inn**. Ruszaj na północ.

Port Llast Mines

Zadanie jest proste - musisz uwolnić **Shaldrissę**. Klucz do niej ma **Yesper** (jeśli zdecydujesz się go zabić) lub też znajduje się w jego komnacie (jeśli puścisz go wolno).

[illegible]

Pokonaj **Sir Karathisa** i przekonaj go, by zgodził się przyjąć *charmę* - zostanie uleczony, a ty będziesz mógł zabrać dziennik ze spisaną historią Black Wolfa i informacją, gdzie go znajdziesz. Pora wracać do Port Llast.

Alhelor's House

Wcześniej jedyną dziwną rzeczą był zapach, ale teraz spotkasz tu sprawcę całego wilkołaczego zamieszania. Nie można go uleczyć, zatem musisz go zabić.



Kolejna pułapka

W pobliżu [illegible] Griffon [illegible]



Poziom piętnasty

Jak najbardziej standardowy złodziej - tyle, że z dodatkową zdolnością specjalną - **Power Attackiem** (a co, w końcu wręcz też [illegible] walczy, a z tym będzie jeszcze lepszy).

[illegible]

W tym momencie powinieneś [illegible] pokończone wszystkie questy - zostało już tylko udać się do **Luskan**. Porozmawiaj z **Aribeth**, [illegible] jej, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, **Coutist's Journal** znaleziony w **Charwood**, **Letter to Vardoc** oraz **Reimar's Journal**. Wystarczy, że zgłosisz się do **Aarina**, a załatwi ci wejście do **Luskan**; uzupełnij zapasy - i w drogę. **UWAGA!** Nie zapomnij zabrać ze sobą giermka (najlepiej dobrze walczącego), bo będziesz mógł liczyć na pomoc tylko tego, którego zabierzesz ze sobą!!

28

Luskan (mapa 28)

1 - miejsce startu
2 - The Wink and Tickle
3 - świątynia Tyra
4 - zajazd The Cutlass
5 - posiadłość Lady Jadale
6 - dom Garlone'a
7 - wejście do kanałów Barama
8 - otwór w murze (przejście do doków)
9 - ruiny wieży (wejście do kanałów portowych)
10 - przejście do kanałów
11 - Colmarr's Fantabulous Contraptions and Magical Errata
12 - kowal
13 - sklep
14 - złodziej
15 - przejście do Host Tower

Świątynia Tyra

Twoja baza wypadowa w czasie pobytu w Luskan. Od szefa wywiadu dowiesz się czegoś o głównym queście, jemu także będziesz przynosił raporty. Co do Aribeth... cóż, jej los poznasz, gdy nadejdzie stosowna pora.

The Wink and Tickle

Pierwsze miejsce, które warto odwiedzić po przybyciu do **Luskan** i po skontaktowaniu się z **Aarinem Gendem** - to tutejszy przybytek miłości. Odszukaj **Bele** - od niej dowiesz się o problemach trapiących miasto; następnie ruszaj na piętro - po questy poboczne. Pierwszy dostaniesz od niziołka **Erba**, który chce, byś przyniósł mu pierścień od **Lady Jadale**; drugi od **Yvette**, która poprosi cię o odszukanie dziecka (ma je **Garlone** mieszkający w slumsach); od **Rhaine** albo **Oretha** (w zależności od tego, jakiej płci jest twoja postać) dostaniesz dodatkowo klucze do rezydencji **Kurtha** i **Barama**, obecnych szefów tego miasta (tak im się wydaje) – będą chcieli, byś ich sprzątnął.

Zajazd The Cutlass

Czekają tutaj dwie misje poboczne. Pierwszą otrzymasz od **Londy,** której Baram porwał dziewięcioro dzieci (i nie tylko... cóż, i tak mamy go w końcu zabić, co wszystkim wyjdzie na dobre). Drugą misję zleci ci **Elynwyd**, któremu **Kurth** porwał ukochaną siostrę. Dostaniesz od niego **sygnet** - dzięki niemu powinna ci zaufać. (Jak widać, obaj kapitanowie są siebie warci, ale od czego są bohaterowie?)

Rezydencja Lady Jadale

Z początku nie będzie ci chciała oddać pierścienia, ale można go albo kupić (cena zależy od zdolności perswazji), albo nieco ją okłamać, mówiąc o kodzie wręczania podarków, albo też zagrać na jej uczuciach (bo z **Elrbem** mocno się kochają).

Dom Garlone'a

By odzyskać dziecko **Yvette**, wystarczy zaproponować mu odpowiednią rekompensatę w złocie.

Gdzie na zakupy?

Pierwszy sklep znajduje się w świątyni **Tyra** - w nim tradycyjnie uraczysz wszystkiego po trochu. Jeśli interesują cię rzeczy przydatne dla złodziei, będziesz chciał odwiedzić złodzieja, u którego można nabyć między innymi bardzo dobre zbroje skórzane. Dla postaci walczących orężem bardzo przydatny będzie kowal z całkiem niezłym wyborem broni i zbroi, czarujący zaś powinni skierować kroki do **Colmarr's Fantabulous Contraptions and Magical Errata**. Od prowadzącego gnoma można się dowiedzieć czegoś na temat maszyny zmieniającej ścieki w magiczne napoje - znajduje się w kanałach ściekowych, ale niestety została uszkodzona przez grasujących tam nieumarłych. Jeśli będziesz chciał z niej skorzystać, trzeba ci będzie pierwej zdobyć trzy dźwignie: **Lever of Stone**, tę znajdziesz w skrzyni na parterze **Wink and Tickle**, **Lever of Wind**, leżącą w skrzyni w kanałach, oraz **Lever of Water**, jaką dostaniesz od pewnego ghoula, także rezydującego w kanałach.

29

Kanały (mapa 29)

1 - wyjście
2 - przejście do kanałów Barama
3 - ghoul wyrzutek
4 - ghouli lord
5 - Colmarr's Contraption
6 - skarbiec Londy

Skarbiec **Londy** będziesz mógł otworzyć dopiero po wykonaniu jej questu, dlatego póki co musisz go ignorować; porozmawiaj za to z **ghoulem** wyrzutkiem, a dostaniesz odeń quest, by zabić **ghoulego lorda** (koło niego w skrzyni znajdziesz pierwszą dźwignię do wynalazku gnoma) – od tego przyniesiesz naszyjnik, za co otrzymasz klucz do kanałów do przejścia gnomiego **Colmarr's Contraption**; oraz drugą z zagubionych dźwigni.

Kanały Barama

Jeśli wejdziesz tutaj od strony kanałów, zobaczysz iluzję Baramy, proponującej 1000 sztuk złota oraz magiczne przedmioty w zamian za głowę Kurtha (przy wejściu bezpośrednio z miasta powitania niestety nie będzie). Niezależnie od tego, czy się zadania podejmiesz, czy nie, po przekroczeniu bramy zostaniesz uznany za wroga - i zaatakowany.

30

Siedziba Barama (mapa 30)

1 - **przejście do** kanałów Barama
2 - **miejsce** rytuału Shrine Spirit
3 - **miejsce** rytuału Bone Spirit
4 - generator nieumarłych
5 - kokony
6 - Baram

Jak się okazuje, miejsce to jest właściwie fabryką nieumarłych. Aby się ich pozbyć, musisz posprzątać wszystkich niemiluchów, jacy uczestniczą w obu rytuałach. Po zatrzymaniu produkcji w fabryce udaj się do **kokonów**; w jednym znajdziesz żyjącą jeszcze **nianię dzieci Londy**; same dzieci niestety są martwe, jednak żeby matka ci uwierzyła, dostaniesz od niani **pluszowego misia**; po zaniesieniu go - niezależnie od tego, czy wyjawisz prawdę, czy też skłamiesz, że udało się im uciec - dostaniesz od Londy **klucz** do skarbca w kanałach. Po ukończeniu zadań pobocznych nadeszła pora, by w końcu zabić **Barama**; jest z nim kapłanka czerpiąca dodatkową moc z gargoyli, stojących w pobliżu, ale nawet mimo to nie powinieneś mieć kłopotów z pokonaniem tej pary; gdy będzie po wszystkim zabierz pieczęć **Barama**, przeszukaj skrzynię i udaj się do **Doków**

31

Doki (mapa 31)

1 - przejście do Luskan
2 - siedziba Kurtha
3 - wejście do kanałów portowych
4 - wejście do ruin Illuska

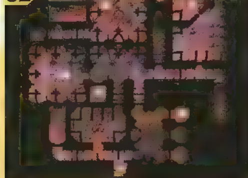
Możesz się tu dostać albo przez kanały, albo otworem w murze. Lepsza jest druga droga - zostaniesz powitany przez **Kurtha**, który zaproponuje ci złoto i przedmioty za głowę **Barama**; zgodzi się także wypuścić siostrę **Elynwyda**, ale o ile złoto - po wręczeniu mu głowy - dostaniesz, po siostrę będziesz się musiał udać osobiście, i to zbrojnie.

Siedziba Kurtha (mapa 32)

1 - przejście do doków
2 - pokój Burke'a
3 - fontanna
4 - Tolan Losen
5 - portal

[illegible]

[illegible] obyć trochę złota [illegible] zabierz też głowę Baram[illegible] Kurth ofiaruje [illegible] nagrodę, która wcale nie [illegible] w [illegible]niejszym [illegible] również tego.



6 - Kurth
7 - Evaine

Na początek udaj się do **Tolana Losena**, od którego dowiesz się co nieco o czarodzieju **Burke'u** i jego demonach; następnie udaj się do pokoju czarodzieja: będzie już martwy, ale znajdziesz przy nim opis czynności niezbędnych do zamknięcia portalu do innych planów egzystencji; potrzebną do tego **glowing sphere** znajdziesz w fontannie, a amulet przy samym trupie Burke'a. Zamknięcie portalu będzie proste: wystarczy włożyć doń amulet i glowing sphere, dzięki czemu ułatwisz sobie walkę z samym **Kurthem**; jeśli nie zamkniesz portalu, będzie miał dodatkowych pomocników, a tak będzie mu towarzyszyć jedynie jedna kapłanka, od której najlepiej sprzątanie rozpocząć. Po pokonaniu **Kurtha** możesz zabrać jego pieczęć ze skrzyni oraz głowę - o ile nie zabiłeś jeszcze **Barama**, w przeciwnym razie nie rzeczy te do niczego nie przydadzą ci się.

Ruiny Illusku

Pewnie czytałeś o tym mieście w jednej z ksiąg, teraz pora na jego osobiste zwiedzanie. Wejdź do ruin domu oznaczonych na mapie (przed nim znajduje się dziwna statua). Zostaniesz zaatakowany przez szkieleta; gdy go pokonasz połóż jego głowę na ołtarzu, by otworzyć zejście na pierwszy poziom ruin.

Ruiny Illusku: poziom pierwszy

Po wejściu zobaczysz sporą grupę nieumarłych: jeśli nie chcesz z nimi walczyć osobiście (a powinieneś, bo to w końcu dodatkowe punkty doświadczenia), skorzystaj z dźwigni, z których jedna potraktuje ich prądem, a druga **golemem**. Po rozprawieniu się z nieumarłymi pora ruszyć na upadłego bohatera i znajomą mumię. Po pokonaniu ich zabierz serce bohatera i złóż je na ołtarzu w pobliżu, co otworzy przejście na niższy poziom ruin.

Ruiny Illusku: poziom drugi

Aby dostać się na poziom trzeci, wystarczy pokonać **żywiołaka wody** i złożyć poświęconą wodę na ołtarzu. Nie spiesz się jednak, bo poza całkiem niezłymi nieumarłymi spotkasz tu także sporo przedmiotów, jakimi warto się zaopiekować.

Ruiny Illusku: poziom trzeci

Na najniższym poziomie ruin spotkasz **Volerona**, który - jak to licz - ma sporą odporność; jednak po rozprawie z bratem **Torasem** - w krypcie w pobliżu **Port Llast** - nie powinien być już dla ciebie zbyt trudnym przeciwnikiem. Po jego pokonaniu dokończ przetrząsać wszystkie skrzynie i wracaj portalem na powierzchnię.

Poziom szesnasty

Wojownik [illegible] jednak najważniejszą jest [illegible] zwiększenia o 1 wytrzymałości oraz wzięcie nowej zdolności - Cleave (walki będzie bowiem coraz więcej). Pozostałe umiejętności bez zmian - czyli tak jak na poziomach wcześniejszych.

The Host Tower

Aby dostać się do środka, potrzebujesz przepustki: dostaniesz ją w świątyni **Tyra** od **Aarona**; wystarczy, że wręczysz mu jedną z pieczęci od kapitanów. Z podrobionymi papierami w kieszeni ruszaj do wieży, chyba że masz jeszcze jakieś niedokończone questy - po wejściu do środka nie będzie już odwrotu. Będziesz je musiał pokazać kapitanowi **Islundowi** - ten będzie miał co do nich wątpliwości, ale można go spokojnie przekonać, a w ostateczności zabić, czego nikt nie zauważy.

The Host Tower: [illegible]

1 - wyjście
2 - Yeanasha
3 - Gurak Entrailspiller
4 - **była kwatera** Aribeth
5 - Werecat Pen
6 - Host Tower Portal

Na początek porozmawiaj z **Yeanashą** i **Gurakiem**: dowiesz się czegoś o wydarzeniach, jakie ostatnimi czasy mają miejsce w wieży. Następnie przeszukaj byłą kwaterę **Aribeth**: znajdziesz tu dziennik rzucający światło na jej zniknięcie oraz klucz. Za jego pomocą otworzysz drzwi, które prowadzą do **Host Tower Portal**, czyli tutejszego odpowiednika windy. Skorzystaj z niego, by dostać się na pierwsze piętro (aby dostać się wyżej będziesz potrzebował tak zwanych portal stones).

The Host Tower: [illegible]

1 - Host Tower Portal
2 - pokój Blaskara
3 - sypialnia

Na poziomie tym znajdziesz cztery **portal stones**: dwa ma w własnym pokoju **Blaskar** (na poziomy 3 i 6, czyli piętra 2 i 5 - bo w wieży używa się nomenklatury amerykańskiej, czyli bez parteru), a dwa pozostałe (do poziomów 4 i 5) leżą w innych pokojach. **Uwaga!** Jeśli nie chcesz przeszukiwać całej wieży, udaj się teraz na poziom szósty, znajdź **pinnacle portal stone** i użyj go w windzie. Jest tu jednak całkiem sporo fajnych przedmiotów - wrogowie nie powinni ci sprawiać kłopotów, poza tym udając się od razu na szczyt, tracisz część fabuły, zatem lepiej ją jednak dokładnie przeszukać.

The Host Tower: [illegible]

Aby przerwać ciągły strumień **quasitów** i **impów**, zabierz od ich trupów po oku, a następnie włóż oko impa w **Abyssal Portal**, zaś oko quasita w **Hellish Portal**. W skrzyni koło aparatury alchemicznej znajdziesz zaś kamień umożliwiający transport na poziom 4. Dodatkowo na poziomie tym możesz również zdobyć **Rod of Reversal** (bardzo przydatna dla czarujących, umożliwia rzucanie zaklęć **Dispel Magic** oraz **Greater Dispelling**). W tym celu do aparatury alchemicznej powinieneś włożyć czaszkę gargoyli oraz slaad tongue, a następnie rzucić na nią **Dispel Magic**.

The Host Tower: [illegible]

Przy ciele **Arteno Geth** znajdziesz dziennik, a w nim informacje o pokoju w północno-wschodniej części poziomu. Po jego przeczytaniu zabierz **Golem Control Rod** oraz **Golem Replication Rod** i udaj się z nimi do **Golem Replication Pod**. Włóż je do **Golem Replication Pod**, a pojawi się helmet horror, który rozbije zamknięte drzwi. Rusz za nim i dołącz się do walki z **Rimardo** i jego golemem. Gdy go pokonasz, dowiesz się o przejęciu wieży przez **Maugima**. To, czy go następnie puścisz wolno, czy zabijesz, nie ma znaczenia dla gry, nie zapomnij tylko przed opuszczeniem poziomu zabrać z biblioteki kamienia na poziom 7.

The Host Tower: [illegible]

Uwolnij **Nyphithise**, niszcząc znajdujący się przy niej koksownik: zostaniesz wynagrodzony magicznym przedmiotem. W skrzyni i szafie znajdują się dwa kamienie - do poziomów 6 oraz 7, a w północno-zachodniej części piętra trzeci - do poziomu 8.

The Host Tower: poziom szó[illegible]

1 - Host Tower Portal
2 - Valindra
3 - sypialnia

Valindra jest całkiem niezłym magiem oraz kapłanką, ale nie ma z tobą szans - po jej śmierci przeszukaj jej sypialnię, gdzie znajdziesz dwa kolejne kamienie - do poziomu 8 oraz na pinakiel.

The Host Tower: [illegible]

Lokalne więzienie. Na początek zabierz klucz od strażnika, a następnie zajmij się celami: od **Deltagara** poznasz kolejne szczegóły dotyczące **Maugrima** i przejęcia przez niego kontroli w wieży, a z więźnia z **Fredem** zresztą sam się dowiesz. Jeśli nie chcesz otwierać cel, jeden z minotaurów ma do nich klucz oraz kamień na pinakiel.

The Host Tower: [illegible]

W zasadzie nie dowiesz się tu niczego nowego ani ciekawego (poza kamieniem na 4), ale punkty doświadczenia i trochę ekwipunku czekają.

The Host Tower: [illegible]

Przedostatni poziom w wieży. Porozmawiaj z **archmagiem**, a następnie uwolnij go (nie masz niestety wyboru, nawet jeśli nie lubisz liczy), niszcząc znajdujące się w pobliżu koksowniki. Potem pojawią się wrogowie, jednak nie powinni ci sprawić zbyt wielkich trudności. Gdy **Arklem** będzie już wolny, otworzy ci przejście na rzeczywistą pinakiel wieży.

The Host Tower: [illegible]

Podejdź do bramy i posłuchaj, jak **Aribeth** składa przysięgę **Maugrimowi** oraz **Morag**. Kiedy skończą, znikną, zostawiając ci do towarzystwa małą armię jaszczurów. Po ich pokonaniu zejdź do osobistych komnat **Maugrima**, zabierz jego dziennik, następnie wracaj do świątyni **Tyra** i pokaż go **Aarinowi**. W ten sposób zakończysz drugi i najdłuższy rozdział gry oraz drugą część naszej solucji. Na trzecią, z opisem poszukiwań **Słów Mocy**, ostateczną część rozgrywki z królową **Morag** oraz kilka porad ogólnych zapraszamy do następnego numeru! Do przeczytania!



(PC) Le Mans 24 Hours

Poniższe kody wpisuj jako imię kierowcy. Jeśli wszystko pójdzie OK, obraz zacznie migotać (nie, nie zawiesi się). Niektóre kody przeniosą cię od razu do wyścigu:

ALLTHECARSNOW - wszystkie samochody w Arcade Mode
ALLTRACKSPLEASE - jak wyżej, tylko wszystkie trasy
ENDOFFERS - wszystkie samochody w mistrzostwach
LEMANSOFFERS - wybieraj, co chcesz w Le Mans mode
MAKEITPEASY - po przejechaniu jednego okrążenia w Le Mand mode reszta samochodów jest zepsuta
MAKEITNORMAL - anuluje skutek powyższego cheatu
TOYOTA1999 - stań się częścią Toyota Team
1999AUDI - dostęp do prototypowego samochodu audi
19BMW99 - jak wyżej, tylko bmw
DEBORALM - przyłącz się do tajnej grupy Debora Racing
DEBORACING - jak wyżej, tylko w Le Mans mode
1999CHEATCARS - wszystkie prototypowe wozy

(PC) Big Scale Racing



Chciałbyś mieć wszystkie wozy bez mozolnego przedzierania się przez kolejne mistrzostwa? Możemy ci pomóc!

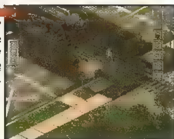
Podczas gry (lub w menu) wpisz kody, po czym potwierdź to klawiszem [Enter]:

lazybastard - wszystkie samochody
easywayout - kolejne mistrzostwa
gimmepoints - więcej punktów!
overnow - koniec czasu
framerate - pokazuje liczbę fps
pacman - wszystko wykropkowane

Możecie też spróbować z następującymi cheatami: jumparound, morecars, whatamess, dizzy, scareme.

(PC) Hero X

W Hero X nie ma typowych kodów, za to bez problemu ułatwimy sobie w nim życie. Otwórz zawartość katalogu z grą, wejdź do podfolderu, w którym przechowywane są zapisane stany gry (Saved Games), i otwórz któryś z dostępnych zapisów. Będzie tam plik nazwany tytułem gry - otwórz go w Notatniku. Teraz możesz edytować te z ekstramocy, jakie zna twój bohater, jak szybko moce i zdrowie się ładują itd. Pamiętaj tylko, by przed modyfikowaniem wykonać kopie zapasowe plików.



Marzą ci się lepsze moce? Cóż, można oczywiście trenować w konwencjonalny sposób, ale jeśli ci się spieszy...

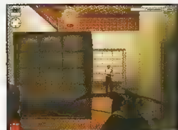
(PC) Hitman 2: Silent Assassin

By wprowadzić kody, trzeba zmodyfikować plik hitman2.ini - wcześniej dobrze zrobić kopię bezpieczeństwa. Gdy już to wykonasz, edytuj plik i na dole dodaj linię:

enableconsole 1

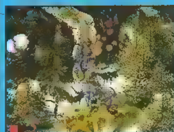
Podczas gry wciśnij tyldę [~] i wpisz:

god 1 - niezniszczalność
infammo - nieskończona amunicja
giveall - wszystkie bronie
invisible 1 - nikt cię nie widzi

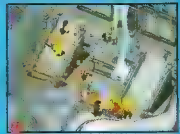


Chciałbyś mieć wszystkie bronie? A może być niewidzialnym?

(PC) Icewind Dale 2







action PLUS

(PC) Mall Tycoon


Chciałbyś mieć od ręki więcej kasy na rozwój? A co powiedziałbyś na 100 000 zielonych?

Na głównym ekranie gry wciśnij, i przytrzymaj, klawisz [Ctrl], po czym wpisz:

hditech - kończysz badania nad aktualnym projektem
hdilore - masz wszystkie projekty
hdizooma - nieskończony zoom (wpisz ponownie, by wyłączyć)
hdidizzy - możliwość zmiany kąta, pod jakim obserwujemy grę (zmieniamy kąt, przytrzymując klawisz [Alt] i naciskając klawisze góra/dół)
hdiart - masz dostęp do sim animation data
hdirate - masz 100 punktów więcej w ocenie malla
hdicash - zyskujesz 100 000 zielonych

(PC) Medieval Total War


Przygotowujesz się do dużej batalii i potrzebna ci pomoc?

Cheaty do wpisania na mapie strategicznej (uwaga! Łącznie z kropkami na początku i końcu!):

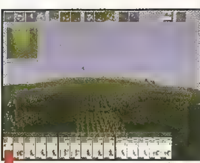
.mefoundsomeau. - wszystkie twoje prowincje porządnie zaopatrzone w złoto
.mefoundsomeag. - jak wyżej, tyle że tym razem srebro
.mefoundsomecu. - dostajesz miedź
.viagra. - jak sama nazwa wskazuje, wszystkie twoje prowincje solidnie zaopatrzone... w żelazo oczywiście
.matteosartori. - cała mapa
.deadringer. - 1 000 000 florinów
.worksundays. - wszystkie polecenia budowy zakończono po jednej rundzie
.badgerbunny. - możesz zbudować wszystkie jednostki i budynki
.conan. - zagraj jako rebeliant (nieodwracalne!)

W grze możesz również włączyć debug mode. Aby to zrobić, do linii komend dopisz parametr: -ian. Uruchomisz grę, wpisując np.

„d:\gry\MTW\medieval_TW.exe" -ian

Teraz możesz wykorzystać następujące klawisze:

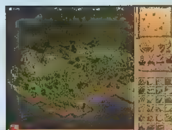
a - autorun
g - tryb boga, widzisz wszystkie tereny i jednostki
i - robi coś z AI
h - jw.
s - sprawdźcie sami :)
[F5] - jw.
[CTRL] + i - panele


A może czeka cię trudna bitwa i potrzebujesz wsparcia, by wygrać?

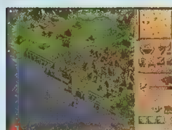
(PC) 1602 AD

Cheat Mode
Podczas gry przytrzymaj klawisze **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[Alt]** + **[W]** - w lewym dolnym rogu ekranu pojawi się kursor. Wpisz: **2061** - i naciśnij **[Enter]**, a następnie **[A]** i ponownie **[Enter]**, by uruchomić Cheat Mode. Teraz wystarczy skorzystać z jednej z poniższych kombinacji klawiszy:

[Shift] + **[M]** --pieniądze
[Shift] + **[Z]** - cegły
[Shift] + **[K]** - działa
[Shift] + **[H]** - drewno
[Shift] + **[T]**'- narzędzia


Problemy z surowcami? Można temu bardzo szybko zaradzić!

Inne cheaty
Po uruchomieniu Cheat Mode wciśnij ponownie klawisze **[Ctrl]** + **[Shift]** + **[Alt]** + **[W]**, wpisz liczbę z zakresu **02-24** i przytrzymaj klawisz **[A]**. Liczby te oznaczają:


Kroi się wojna, a skarbiec świeci pustkami? Tipsy to załatwią!

02 - Iron-ore
03 - Gold
04 - Wool
05 - Sugar-cane
06 - Tobacco
07 - Cattle (Cows)
08 - Wheat (Corn)
09 - Flower
10 - Iron
11 - Swords
12 - Guns
13 - Cannons
14 - Food
15 - Cigars
16 - Spices
17 - Cocoa
18 - Alcohol
19 - Cloth (Fabric)
20 - Clothing
21 - Jewelry
22 - Tools
23 - Wood
24 - Bricks

(PC) The Mummy


Zastanawiasz się co zrobić? Najlepiej zająć się poszukiwaniami gemów, bo dzięki temu zdobędziesz kilka bardzo ciekawych cheatów!

Zdobądź 35 perfect zone gems - będziesz miał wszystkie rodzaje broni
Zdobądź 45 perfect zone gems - twoja amunicja nigdy nie wyczerpie się
Zdobądź 50 perfect zone gems - zobaczysz ukryty poziom Cairo
Zdobądź 60 perfect zone gems - liczba twoich żyć nie wyczerpie się
Zdobądź 65 perfect zone gems - będziesz niepokonany
Zdobądź 78 perfect zone gems - będziesz miał dostęp do wszystkich cheatów powyżej

(PC) Shadow Force: Razor Unit

Podczas gry wciśnij tyldę [~], by włączyć konsolę, następnie wpisz dowolny z kodów, kończąc zapis 1 lub 0 - w zależności od tego, czy chcesz go włączyć, czy wyłączyć (np. god 1):

aiGodMode - wrogowie są niezniszczalni
aiProtectProtectee - god mode dla Protectee
god - jesteś niezniszczalny
aiDisableEars - wrogowie nic nie słyszą
aiDisableEyes - wrogowie nic nie widzą
noclip - ściany przestają być problemem


Musisz uratować zakładnika, a wrogowie cisną? Jeśli będzie nieśmiertelny, nic mu nie zrobią!

(PC) Beetle Buggin'

Poniższe kody wpisuje się zamiast imienia kierowcy:

-pelas – dodatkowe pieniądze
-xpiral – wszystkie trasy
-luna – jazda po Księżycu
-wireframe – tryb wireframe
-screen – teraz wciskając [F8], ściągasz obrazek
-video# - możesz oglądać filmiki (gdzie # to cyfra od 1 do 4)


Odwieczny problem z gotówką? Rozwiązania są dwa: kody lub ciężka praca – wybór należy do was.

(PC) Mafia

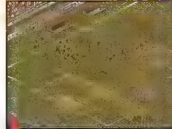
Więcej pieniędzy
Jeśli w kasynie chcesz zdobyć więcej pieniędzy, wpisz ujemne stawki, a po przegranej górka pieniędzy wzrośnie.

Odblokowanie Free Ride Extreme Mode
Musisz przynajmniej raz przejść grę. W trybie tym dostępne są nowe samochody, a poza tym nie ma upierdliwych policjantów.

(PC) Hooligan: Storm Over Europe

W czasie gry przytrzymaj [Ctrl], a następnie wprowadź jeden z poniższych kodów:

frietjewaterfiets – pomnożenie chuliganów
broodjekroket - Ł450 000
shaslick – broń i bomby
stamppot - wygrywasz
vlammetjes – popełniasz samobójstwo
kipkorn - mdlejesz
kaassoufle - teleport
frietspeciaal – grasz jako przeciwna drużyna
frietjeoorlogmetuitjes – grasz jako policja
hamburger – nie można cię zabić
mexicanosate - ???

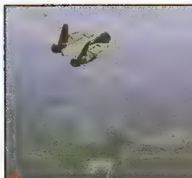

Kto by tam chciał oglądać mecz, skoro można wziąć udział w takim widowisku!


Nic nie stoi na przeszkodzie, byś wcielił się choćby i w obrońców prawa!

(PS2) Ace Combat 4: Shattered Skies

Master Code
Trzymając przyciski [R2] i [L2], wprowadź następującą kombinację: góra, dół, trójkąt, X.

Dodatkowe opcje
Będą dostępne, gdy przejdziesz wszystkie 18 misji. Wystarczy, że wczytasz save wykonany po ukończeniu misji, a w głównym menu otrzymasz dostęp: Special Continue (możesz kontynuować innym samolotem), Free Mission (dowolna misja), Trial Mission, Scene Viewer oraz Music Player.


Tę grę warto skończyć więcej niż jeden raz!

(PS2) Blade II


Niekończąca się amunicja jest w zasięgu ręki!

Poziom trudności Daywalker
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: lewo, O, góra, dół, kwadrat, O, X.

Niekończąca się amunicja
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: lewo, O, prawo, kwadrat, góra, trójkąt, dół, X.

Nieskończone życie
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: trójkąt, kwadrat, trójkąt, kwadrat, trójkąt, O, trójkąt, O.


Nieśmiertelność tudzież wieczne Rage – to się da zrobić!

Nieskończone Rage
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: lewo, dół, lewo, dół, prawo, góra, prawo, góra.

Nietykalność dla eskortowanych
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: dół, góra, lewo, lewo, O, prawo, dół, kwadrat.


Miałbyś ochotę na odblokowanie wszystkich misji? To na co czekasz!

Odblokowanie wszystkich misji
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: dół, góra, lewo, lewo, O, prawo, dół, kwadrat.

Odblokowanie wszystkich broni
Przejdź do głównego menu, a następnie - trzymając wciśnięty przycisk [L1] - wprowadź kombinację: kwadrat, O, dół, lewo, O, O, trójkąt.

(PS2) Robotech: Battlecry


Nowe mechy? Nowe plansze do trybu Versus? Cóż, trzeba je najpierw samemu zdobyć, ale warto!

Nagrody i bonusy
Meritorious Service (po ukończeniu Force of Arms) - odblokowuje malowanie Izzy
Distinguished Service (po ukończeniu Enemy Within) – odblokowuje malowanie Rick
Master Airman (po rozwaleniu 100 Fighter Podów)
R.D.F. Flying Ace (po ukończeniu Master Airman Set) – odblokowuje mapę Debris Field do trybu Versus oraz malowanie Max
R.D.F. Starburst (po dwukrotnym ukończeniu misji Boss Missions) – odblokowuje mapę Flood City do trybu Versus
Titanium Medal of Valor (po ukończeniu Knife's Edge) – odblokowuje VF-1J w trybach Story i Versus
Bronze Cross (rozwal 50 Battle Podów)
Silver Cross (rozwal 75 Battle Podów i ukończ Bronze Cross Set)
Gold Cross (rozwal 100 Battle Podów i ukończ Silver Cross Set)
Southern Cross (ukończ Gold Cross Set) – odblokowuje mapę Factory do trybu Versus oraz Armoured Valkerie w trybie Versus Mode
Silver Shield (ukończ Graveyard przy pomocy VF-1A) – odblokowuje mapę Graveyard trybu Versus i malowanie Miriya
Superior Defence (ukończ Attrition) – odblokowuje mapę Graystone trybu Versus
Gold Nova (ukończ trzy razy Vengeance)
R.D.F. Supernova (ukończ Gold Nova Set) – odblokowuje mapę City in Space trybu Versus oraz malowanie Patriot
Robotech Marksman (rozwal 50 Nousjadel-Ger w Sniper Mode) – odblokowuje malowanie Stealth
Wolf Leader (ukończ To the Death) – oblokowuje malowanie Wolf oraz VF-1R w trybach Story i Versus
Tuna Head (rozwal 50 Del Regults) – odblokowuje Queadluun-Rau w trybie Versus
Jolly Roger (ukończ trzy razy Party Crashers) – odblokowuje malowanie Skull Leader
Odblokowanie Chapter 4 - odblokowuje VF-1S
Odblokowanie Chapter 5 - odblokowuje FAST Packi (Super Veritechy) w trybach Story i Versus

(PS2) Project 0


Chodzisz i chodzisz szukając sposobu na God of Destruction? Nie będzie łatwo, ale jest na niego sposób!

Zabicie God of Destruction jednym ciosem
Wystarczy, że zdobędziesz kartę Doppleganger i rzucisz ją niedaleko God of Destruction: powinien go zabić już po pierwszym trafieniu. By jednak kartę zdobyć, następującymi kartami musisz zdobyć po 9999 punktów doświadczenia:

#45-Great Turtle
#69-Blue Dragon
#83-White Tiger*
#104-God Of Destruction*
* karty te są kartami rzadko występującymi, zatem przed transformacją lepiej je skopiować

(PS2) Thunderstrike: Operation Phoenix


Uważasz, że gra jest za prosta? Spróbuj na wyższym poziomie trudności!

Wybór poziomów
Przejdź do ekranu opcji i ustaw Vibration na 1, Sound Effects na 0 oraz Music na 0. Teraz przytrzymaj [L2] + [L1] + [R2] + [R1] + kwadrat. Jeśli nie popełniłeś błędu, powinien się pojawić migający napis SPOOKY CAT.

Poziomu trudności Maniac
Wystarczy, że ukończysz grę na poziomie Hard.

Dodatkowy helikopter do wyboru
Wystarczy, że ukończysz grę na poziomie Maniac.

(PS2) Turok: Evolution

Easter Eggsy
Po pewnym czasie w tle głównego menu przejdzie jaszczur z tabliczką 'Lost Land or Bust'. Gdy nic nie będziesz robił, w czasie powrotu będzie już miał inną – 'Play the Game!'.


Może by tak włączyć sobie nietykalność?

Nietykalność
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: emerpus, a następnie włącz w menu Cheat.

Niewidzialność
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: sllewgh, a następnie włącz w menu Cheat.


A może by tak skorzystać z dowolnych broni?

Niekończąca się amunicja
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: madman, a następnie włącz w menu Cheat.

Odblokowanie wszystkich poziomów
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: sellout, a następnie włącz w menu Cheat.


I mieć dostęp do wszystkich poziomów?

Odblokowanie wszystkich broni
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: texas, a następnie włącz w menu Cheat.

Odblokowanie wszystkiego
Na ekranie tytułowym przejdź do menu Cheats, wprowadź kod: FMNFB, a następnie włącz w menu Cheat.

(PS2) Way of the Samurai

Zwiększenie wytrzymałości miecza
Włącz pauzę, przytrzymaj klawisze [R1] i [R2], a następnie wprowadź kombinację: prawo, prawo, lewo, lewo, dół, góra, O. Zwiększy to wytrzymałość broni od jeden aż do – maksymalnie: piątki.

Wewnętrzne światło
Wciśnij, i przytrzymaj, [L1] i [L2], a następnie zaznaczaj kółka lewym analogiem. Oczy twojej postaci zaczną wewnętrznym blaskiem rozświetlać ciemności, nawet podczas filmików.

Przywrócenie zdrowia
Aby się wyleczyć w Story Mode, włącz pauzę, wciśnij, i trzymaj, przyciski [L1] i [L2], a następnie wprowadź sekwencję: dół, góra, dół, góra, prawo, lewo, O.


Masz problemy ze zdrowiem w Story Mode? Wystarczy się podleczyć!



Kaznodzieja: Zdarzyło się w Teksasie

To chyba największe w ostatnich tygodniach wydarzenie na naszym rynku komiksowym - "Preacher" Ennisa wydany w języku polskim. "Kaznodzieja" to komiks niezwykły - brutalny, przesiąknięty przemocą, wulgarnym językiem i charakterystycznym Ennisowym cynizmem, a jednocześnie jeden z tych niewielu, które sprawiają, że zaczynasz się zastanawiać nad sprawami w życiu ważnymi i ponadczasowymi. Dzięki "ostrym" rysunkom Steve Dillona opowieść - a właściwie jej początek - o poszukiwaniu Boga nabiera dodatkowego wyrazu, który ponadto podkreśla zaskakująco dobre jak na KSK (szczególnie po wielu wpadkach w "Powrocie Mrocznego Rycerza") tłumaczenie.



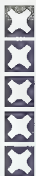
ocena

Scenariusz: Garth Ennis
Rysunki: Steve Dillon
objętość: 132 strony
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 24,90 zł



Sandman: Sen Sprawiedliwych

Wrzesień był dla fanów komiksów wyjątkowy nie tylko ze względu na polski debiut "Kaznodziei". Inny klasyczny komiks, jaki w tym miesiącu trafił do sprzedaży, to "Sen Sprawiedliwych"; zeszyt, który 11 lat temu otworzył serię Sandman. Sandman to Władca Snów - potężny byt, który posiadł moc decydowania o snach oraz marzeniach zwykłych śmiertelników i nie waha się jej wykorzystywać. Rysunki dość słabo przetrwały próbę czasu i trudno, by zachwyciły kogoś czy zaskoczyły jeszcze dziś, w 2002 roku. Nie zmniejsza to jednak przyjemności w odbiorze komiksu, ponieważ i tak zawsze najważniejszy był tu scenariusz Neila Gaimana. A ten zasługuje na miano klasyka bez dyskusji.



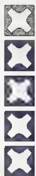
ocena

Scenariusz: Neil Gaiman
Rysunki: Kieth/Dringenberg/Jones III
objętość: 116 stron
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 19,90 zł



Trzeci Testament: Marek, czyli przebudzenie lwa

Zaskakująco dobry komiks duetu Dorison/Alice, na który pewnie zwyczajnie nie zwrócilibyście uwagi w księgarni. Tymczasem początek "Trzeciego Testamentu" - zeszyt "Marek, czyli przebudzenie lwa" - zapowiada doskonałą serię, w której Inkwizycja, mroczny sekret Kościoła, piękna dziewczyna i walki na miecze splatają się w całość, od jakiej trudno się oderwać. Jeżeli komiks zaczyna się brawurową ucieczką tajemniczego bohatera skazanego przez Inkwizycję na egzekucję, a chwilę potem diabelska szajka wycina w pień klasztornych mnichów - wiesz, że masz do czynienia z czymś naprawdę emocjonującym. Czekamy na kolejne zeszyty cyklu.



ocena

Scenariusz: Xavier Dorison, Alex Alice
Rysunki: Alex Alice
objętość: 48 stron
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 16,90 zł

Ukazały się również:

Niklos Koda: Bóg Szakali - przystojny bohater, piękne francuzki i czarownik voo-doo za przeciwnika. Bardzo dobry sensacyjny komiks.

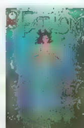


Murena: Purpura i złoto - nowa historyczna seria z akcją osadzoną w starożytnym Rzymie. Rysunki... kontrowersyjne (nam się nie podobały), natomiast fabuła nie byle jaka. Mocny, polityczno-historyczny dramat.



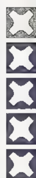
Nathan Never: Tragiczna obsesja - kolejne przygody Nathana Nevera; tym razem w konwencji dużo bardziej cyberpunkowej niż zazwyczaj. Bez rewelacji, ale fani serii będą zadowoleni.





Fathom

"Fathom" to kolejna seria, wprowadzona na rynek polski przez wydawnictwo Mandragora, co samo w sobie jest już gwarancję wysokiej jakości druku, tłumaczenia oraz w pełni profesjonalnego wydania. Rysunki Michaela Turnera dobrze wpisują się w post-Wild C.A.T.S-ową tradycję stylistyczną zapoczątkowaną przez Jima Lee. Oryginalności nadaje komiksowy scenariusz, w którym doszukać się można wielu ciekawych zapożyczeń z prozy S-F Arthura C. Clarka. Jaka jest tajemnica niezidentyfikowanego obiektu znalezionego na dnie morza? Warto sprawdzić samemu.



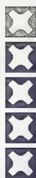
ocena

Scenariusz: Turner/O'Neil
Rysunki: Turner/Weems V/D. Smit
objętość: 96 stron
wydawca: Mandragora
cena: 24,90 zł



XIII: Proces

Tempo serii XIII rozwija się z każdym zeszytem. "Proces" to jeden z najciekawszych, jakie dotąd ukazały się w ramach serii - popycha fabułę do przodu w zupełnie nieoczekiwane rejony. Realistyczne rysunki Williama Vance'a nieustannie utrzymują wysoką formę, natomiast o scenariuszu Van Hamme'a nam, śmiertelnikom, w ogóle nie wypada się wypowiadać (ale zrobimy to - jest naprawdę dobry). Udany zeszyt z doskonałej serii - to jak Pokemon , "zbierz je wszystkie".



ocena

Scenariusz: Van Hamme
Rysunki: William Vance
objętość: 48 stron
wydawca: Siedmioróg
cena: 16,50 zł

Rozwiązanie konkursów

Konkurs Warcraft 3

Konrad Skrzypczyk z Mieleca, Lech Przeździecki z Objazy, Michał Irzyk z Wrocławia, Jacek Kromka z Tenczynka, Dominik Tarnowski z Redy, Michał Mijal z Warszawy, Piotr Rogowski z Wrocławia, Sergiusz Kalinowski z Szczytna, Karol Schweitzer z Warszawy, Adam Witosławski z Poznania, Marcin Spik z Zędowic, Daniel Obłakowski z Żyrardowa.

Konkurs Psy i koty

Piotr Orzeszek z Warszawy, Grzegorz Kubiak z Bierutowa, Łukasz Rynkowski z Lidzbarka, Marta Baniak z Wodzisławia Śl., Mateusz Worek z Kóz, Adrian Stolarczyk z Rudnika, Jacek Szałaj z Białegostoku, Agnieszka Buraczyńska z Pułtuska, Diana Hańczewska z Skwierzyny, Piotr Kozioł z Warszawy, Krzysztof Machnowski z Białegostoku, Lidia Lajtner z Nowej Soli, Ireneusz Garlicki z Mikołowa, Dominik Hersztek z Gdyni, Jakub Walawski z Rabki, Mateusz Kubala z Krakowa, Artur Narloch ze Złotowa, Michał Krupiński z Lublina.

Konkurs Age Of Wonders 2

Michał Gołąb z Gdańska, Mateusz Bacharczyk z Gdańska-Wrzeszcz, Marcin Kazimierczak z Siedlec, Krystian Mikoda z Zawiercia, Maciej Wojszkun z Sztuma, Dominik Kołodziejczyk z Poniatowa, Marek Kendziorek z Leżajska, Robert Długosz z Piwnicznej Zdrój, Michał Rulski z Łodzi, Patryk German z Zielonej Góry.

Konkurs Disciples II

Krzysztof Zieliński z Sierpca, Kamil Stachowicz ze Złotego Stoku, Zygmunt Gołaszewski z Szczytna, Grzegorz Kubiak z Bierutowa, Klaudia Stożek z Krakowa, Wojtek Królik z Warszawy, Tomasz Dudek z Bydgoszczy, Adam Chabrowski z Byczyny, Marcin Czerwionka z Gdańska-Brzeźno, Krzysztof Bobak z Tylicza.

Konkurs GTA3

Tomasz Szczepański ze Słubic, Marcin Czerniawski z Ostrody, Piotr Rak z Czeladzia Piaski, Izabela Śmietana z Ustrzyk Dolnych, Adrian Staniucha z Katowic, Paweł Cegliński z Jawora, Bartek Kotkowski z Sosnowca, Karol Kasprzyk ze Stadnik, Ireneusz Ogiegło z Oświęcimia, Piotr Brzuzy z Rudzienic, Wojciech Drescher z Chrzypska Wielkiego, Marek Rychter z Opalenicy, Łukasz Wychowaniec z Pruszkowa, Kamil Cygan z Krakowa, Krzysztof Orawski z Piekar Śl., Jerzy Karpiński ze Stargardu Szczecińskiego.

Konkurs Operative: No One Lives Forever PS2

Michał Krupiński z Lublina, Grzegorz Chmielewski z Gdyni, Halina Mordawska z Gorlic.

Cue Club

Zagraj w bilard z wirtualnym przeciwnikiem!



Cue Club to jedna z najlepszych gier PC, umożliwiających rozegranie partyjki bilarda i snookera przed komputerem w domu. Mimo że pojedynki przedstawiono w dwuwymiarowej grafice, tytuł wiernie oddaje różne rodzaje uderzeń kijem bilardowym, a proste sterowanie sprawia, że nawet początkujący gracze szybko zaczną wbijać do uzy bilę za bilą.

I. Instalacja

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM. Jeśli funkcja automatycznej instalacji jest aktywna, gra zostanie zainstalowana automatycznie. Postępuj zgodnie z krokami instrukcji na ekranie. W przypadku gdy funkcja automatycznej instalacji jest wyłączona, przejrzyj zawartość CD-ROM-u, używając eksploratora Windows - i kliknij dwa razy plik Setup.exe. W menu startowym pojawi się ikona Cue Club, umożliwiająca rozpoczęcie gry.

II. Menu główne

Zanim rozpoczniesz rozgrywkę, musisz stworzyć profil użytkownika. Wpisujesz własne imię, określasz płeć i datę urodzenia, możesz też wpisać zainteresowania. Stworzenie profilu użytkownika jest konieczne, ponieważ gra zapamiętuje postępy na bilardowym stole. Kiedy wejdziesz do głównego menu, wybierasz - czy chcesz przejść do ekranu gier (Games), ustawić opcje (Options), obejrzeć rekordy (Hall Of Fame), zapoznać się z pomocą w języku angielskim (Clubbers Guide), zdefiniować postać kierowaną przez gracza (Login) oraz wyjść z gry (Exit).

III. Menu Games

W menu Games określasz rodzaj gry. Masz następujące możliwości wyboru:

- Quick Game - szybka gra z komputerem, według ustalonych zasad
- Two Player - szybka gra z innym graczem według ustalonych zasad
- Virtual Chat Room - wejście do Virtual Chat Room
- Tournaments - turniej w jednym z klubów dostępnych dla gracza (więcej o klubach w dziale Virtual Chat Room)
- Practice - trening dla jednego gracza
- SLAM! - (dla jednego gracza) możliwość ustawienia dowolnych kombinacji bil i np. ćwiczenie sztuczek bilardowych

IV. Virtual Chat Room

Gra Cue Club oparta jest o oryginalny i nowatorski system klubów bilardowych oraz Vritual Chat Room. Gracz - rozpoczynając grę - otrzymuje status nowicjusza i musi awansować, wygrywając mecze z innymi zawodnikami. Dostęp do poszczególnych klubów uzależniono od statusu gracza - na początku wstęp mamy do jednego z nich, po zdobyciu doświadczenia i wygranych meczach uzyskamy dostęp również do pozostałych. W ramach każdego klubu odbywa się Vritual Chat Room, "udający" prawdziwy internetowy chat. Tutaj gracz "umawia się" na partię z komputerowym przeciwnikiem (przycisk Request, wraz ze wskazaniem konkretnego zawodnika lub opcji Everyone, kiedy proponujesz partie wszystkim graczom korzystającym z chatu).

Wymagania sprzętowe

Minimalne
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000
Zalecane
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000, karta dźwiękowa (kompatybilna z Direct Sound™)
Karta graficzna 2 MB z AKCELERATOREM 3D

V. Ekran gry

By rozpocząć grę, kliknij migający czerwony przycisk na białym polu z białą bilą. Pojawi się menu uderzeń - możesz zacząć normalna rozgrywkę.

1. Nazwa klubu, w jakim grasz, nazwiska zawodników, rodzaj gry (m.in. 8-ball, 9-ball, Snooker)
2. Kąt uderzenia
3. Ustalenie miejsce, gdzie kij uderzy w bilę
4. Ustalenie siłę uderzenia
5. Powrót do menu
6. Ustawienie bili w trójkąt
7. Ustalenie zawodnika rozbijającego bile
8. Potarcie końcówki kija kredą
9. Przejście do ekranu pomocy
10. Przejście do wirtualnego chata
11. Poddanie partii
12. Przejście do ekranu informacji o turnieju
13. Odtworzenie ostatniego uderzenia w różnym tempie
14. Zapisanie powtórki z ostatniego uderzenia
15. Wczytanie z dysku powtórki uderzenia
16. Włączenie rozmowy (chatu) z przeciwnikiem
17. Przejście do Virtual Chat Room



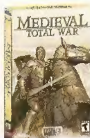
GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Mafia
2. Medieval: Total War
3. The Sims: Vacation
4. Tony Hawk's Pro Skater 3
5. Medal of Honor: Allied Assault
6. Soldier of Fortune 2: Double Helix
7. Dungeon Siege
8. GTA 3
9. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
10. Neverwinter Nights







Trzy najlepsze pozycje na liście.

Bit Bomba

Imię:
Rynn
Wiek:
25 lat
Miejsce urodzenia:
prowincja Imperium
Umiejętności:
walka toporem i mieczem, czary

Koneserzy i znawcy kobiet znają Rynn z pierwszej gry z jej udziałem (Drakan: Order of the Flame), która na rynku pojawiła się kilka sezonów wstecz. Drakan: The Acient's Gate to sequel wspomnianego tytułu - tym razem wydany na PS2 - i ponownie pozwala nam się zetknąć z wysoką, gibką i szczupłą jak brzoza Rynn. Ta barbarzyńska wojowniczka zazwyczaj dzierży potężne toporzysko lub wielgaśny jak ona sama miecz. Podczas walki stoi na lekko ugiętych nogach i kołysze biodrami, przenosząc ciężar ciała z jednej nogi na drugą. Przeciwnik staje totalnie zaskoczony nagłym atakiem z góry, a ponieważ Rynn nie chybia - czerep wroga zostaje brutalnie rozdzielony na dwoje. Rynn zazwyczaj jest ubrana w przylegające do ciała skórznie oraz ledwo zakrywający pierś pas skóry - widok ten może oszołomić nie tylko jej wrogów. Kiedy się patrzy na tę amazonkę, odnosi się wrażenie, że siły i energii bijącej z tego ciała starczyłoby dla dwojga.

Siostra Plus radzi

Hej. Kiedy gram wiele godzin, zaczynam odczuwać pewną niedogodność - pieką i szczypią mnie oczy, a następnego dnia są zaczerwienione. Co z tym robić.
Golden Eye

Mój drogi. Przede wszystkim skalibruj jasność i kontrast monitora. Maksymalne ustawienia tych wartości, a także nieodpowiednia częstotliwość odświeżania obrazu (poniżej 72 MHz) niekorzystnie wpływają na wzrok. Nie graj w zaciemnionym pomieszczeniu (zapal przynajmniej małą lampkę). Warto również, byś wreszcie starł ze szkła ekranu stary ketchup, plamki i zacieki po ślinie, majonez oraz inne ślady intensywnego używania. Przestrzegaj reguły: po każdej godzinie zabawy przynajmniej 5 min. przerwy (nie chodzi jednak o to, byś w tym czasie oglądał telewizor). Kolejna rzecz to właściwa odległość od monitora. Kiedy trzynasz nos przyklejony do szyby, nie jest dobrze. Możesz również stosować parówki i kompresy na oczy.

Do przemywania oczu można stosować

Herbatkę z kopru włoskiego - rozjaśnia spojrzenie, ożywia zmęczone oczy
Herbatkę pietruszkową - ożywia i oczyszcza oczy
Herbatka z arniki - polecana przy stanach zapalnych
Herbatka z bławatka - polecana przy stanach zapalnych
Herbatka z lipy - działa osłaniająco, łagodząco, kojąco, zwęża naczyńka krwionośne, likwiduje zaczerwienienia oraz podrażnienia

Z cyklu "Specjalista odpowiada i radzi"

Pytanie: Co to znaczy niskie formatowanie dysków, dyskietek?

Odpowiedź: Ustawiasz komputer na podłodze, najniżej, jak tylko się da - i wpisujesz: format a:. Jeżeli nie jest dość nisko, możesz zanieść sprzęt do piwnicy.

Pytanie: Czy ktoś mi wreszcie powie, co to znaczy gen. failure?

Odpowiedź: Ulubiony dowódca wojskowy Billa G. Drugim jego idolem jest gen. Protection Fault.

Problem: Obraz mi skacze, kiedy sąsiad włączy pralkę.

Odpowiedź: Jedynym rozwiązaniem jest kawał stalowej blachy "ustawionej eksperymentalnie". Blacha zredukuje pole magnetyczne. Nie należy jej stawiać między ekranem a użytkownikiem, ponieważ w tym miejscu redukuje migotanie zbyt radykalnie.

Pytanie: Jak szary user ma się dowiedzieć, że jest inwigilowany???

Odpowiedź: Powinien to uznać za pewnik!

Pytanie: Co można zrobić z programem MICROSOFTU (dowolnym)?

Odpowiedź: Kupić (???), odpakować, przeczytać instrukcję, jeszcze raz przeczytać instrukcję, przeczytać instrukcję ze słownikiem w ręku, spytać kumpla, o co chodzi w instrukcji, spytać sprzedawcę, o co chodzi, zadzwonić do Microsoft Polska i spytać, o co chodzi w instrukcji, napisać e-mail do Microsoft Polska (w USA) z pytaniem, o co chodzi w instrukcji, instalować program "na czuja", zrestartować system (... naciśnij OK, aby zrestartować system, naciśnij NIE, aby zrobić to później - ikona NIE jest NIEaktywna));, przeinstalować system z powodu błędu kernel #1398UI690-459832551-AA495168, bliżej opisanego w instrukcji...

Pytanie: Instalacja MSIE poszła gładko, ale przeglądarka WWW nie chce się połączyć z żadnym adresem internetowym.

Odpowiedź: Daj spokój, czepiasz się.

Następny numer w sprzedaży od 13 listopada

Znajdziecie w nim poradniki i solucje do przebojów, takich jak The Thing, No One Lives Forever 2, Prisoner Of War i innych

Kontynuacje poradników do Morrowinda, Icewind Dale II i Neverwinter Nights

Oraz (jeśli tylko napięta sytuacja w Iraku nie przerodzi się w konflikt na skalę III wojny światowej), recenzje gorących gier takich jak GTA3: Vice City, Colin McRae Rally 3.0, Unreal Tournament 2003, Battlefield 1942, Mario Sunshine, Resident Evil 0, Ferrari F355, Cesarz: Narodziny Państwa Środka



Poza tym jak zwykle 2 płyty CD wypakowane najróżniejszymi ciekawostkami!